平成5年10月1日発行（毎週1回金曜日発行）第8巻 通巻250号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

WEEKLY

ファミコン通信

トルネコ発売直前攻略は必読だよ!



大特集

日本のブランド

そのブランド価値を検証

『ファイナルファンタジー』『マリオ』、『ドラクエ』など

FF新聞

ロマンシング サ・ガ2

つぎつぎと明かされる新事実!!

徹底攻略

ミスティッククエスト トルネコの大冒険

人気RPGを解く! 秋の夜長の道標

スクープ

真・女神転生Ⅱ

1993 10*1

290yen

KONAMI

大型カメ台風



ニュースです。大型で強い勢力の台風"ミュータントウォーリアーズ"が間もなく日本に上陸の見込み。
台風はスピード、破壊力をますますパワーアップして観測史上最大規模。なんといっても台風の目はT.M.N.T.同士のファイト。きのうの友はきょうの敵。壮絶な死闘が予想されます。「大型カメ台風」情報は今後も定期的にお届けします。レポーターのエイプリル・オニールでした。





ゲームボーイでも大活躍！



GAME BOY

ゲームボーイは任天堂の商標です。

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® 3
タートルズ危機一発

アクションゲームにRPG(ロールプレイングゲーム)のゲーム性をプラス。T.M.N.T.の楽しさが2倍になって大満足

●スタート時、プレイできるのはミケランジェロだけ。残りのタートルズはどこに?仲間を救い、アイテムを使って廃坑の謎を解け。

11月26日発売予定 定価3,600円(税別)

コナミ株式会社
本　　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
コナミの最新情報は週刊テレホンサービス
関東 東京03(3436)2277
関西 大阪06(456)4578


スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
カワバンガ!
T.M.N.T.の対戦格闘アクション。
●トーナメントモードは賞金王を狙ったサバイバルバトル。
●手に汗握る攻防に一撃でケリをつける、超必殺技の威力。
●ド派手なデカキャラたちの多彩なアクションパターン。
●格闘腕自慢に。ハイスピード(1.2倍)モード搭載。
●ステージはアメリカ全土。鮮やかなグラフィックの背景。
ミケランジェロ
サイバー
シュレッダー
アスカ
アーマゴン
ウイングナット
クロームドーム
ワー
ドナテルロ
ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/ミュータント ウォーリアーズ
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES®
MUTANT
WARRIORS
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®
MIRAGE STUDIOS, U.S.A.
ALL RIGHTS RESERVED.
Trademark use granted to KONAMI under
license from MIRAGE STUDIOS, U.S.A.
© 1993 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.
11月発売予定
定価9,800円(税別)
「必殺」は対戦
格闘アクションに強い。
9月24日発売
定価3,500円(税別)
KONAMI
SUPER Famicom
SELECT
START
必殺 コマンド コントローラー COMMAND CONTROLLER™
必殺技コマンドを記憶させボタンひとつで繰り出せる秘密兵器が登場した。しかも、搭載機能はさまざまなゲームジャンルで威力を発揮。これがあれば賞金王!。
◎オートでRPG(ロールプレイングゲーム)の経験値稼ぎか可能
◎すべてのキー(十字キー含む)でオート連射、セミオート連射設定可能
◎MAX30発連射/1秒
◎スローモーションプレイ、リプレイ可能
◎登録コマンドを保存するS-RAM搭載
◎電池不要
北海道 札幌011(241)4900 北陸 新潟025(229)1141 九州 福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
東北 秋田0188(24)7000 四国 松山0899(33)3399 志布志0994(72)0606 鹿児島0994(44)3977
(以上、全10局開設しております。)
●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573(ハロー コナミ)
営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。



行きたい所に行く、やりたいことをやる。
冒険を自分で決める
マルチシナリオ
シナリオはなんと三十数本!
小王国の王位継承をめぐる宮廷ものをはじめ、
コメディー、悲劇等々、なんでも揃っている。
はたして君は何本のシナリオをクリアできるのか!?
975 956 1000
874 873 1000
ぶき わざ
まほう ぼうぎょ
どうぐ にげる
3 8
はいる
ルバス
グメイヤ
カシューだに
ペインこ
だいまじょ



スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
RPG®登場!
SOUL&SWORD
ソウル アンド ソード
11月発売予定 予価¥9,800(税抜)
12M+64K バッテリーバックアップ
©パンドラボックス ©ZAMUSE 1993
販売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※RPG®はバンダイの登録商標です。
開発元 ZAMUSE
バンプレストグループ

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

新フリーシナリオシステム、完成。



©スクウェア イラストレーション／小林智美

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

WEEKLY ファミコン通信

1993 10・1

CONTENTS

COVER DESING/YASUYUKI YAMADA
ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。
発行所　株式会社アスキー　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・3486・7111(代表)



土曜深夜の『ASOKO』(フジテレビ)で風船を飛ばしてる舞子ちゃん。発売中のシングル『みんな太陽のせい』もヨロシク。

モデル／遠野舞子
撮影／中村誠作
スタイリスト／片爪千香子
ヘア&メイク／八谷まり子
衣装協力／
フレンチコネクション ☎03・5411・2801
シューズポート ☎03・3477・8020
マリホセレクション ☎03・3477・8050

GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

EVENT

台湾で初ゲーム祭典 国際電脳育楽展覧会開催!!

9月2～7日、台北市の松山エアポート見本市会場において、〝第1回国際電脳育楽展覧会(インターナショナル娯楽ゲームショー)〟が開催されたのだ。台湾で、こういったコンピューターゲーム関係のショーが開催されるのは初めてのこと。台湾といえば、これまではゲームソフトやハードのコピーが多く流通していて〝コピー天国〟といった風潮があったよね。でも、最近では法律が改正され、状況も好転。今回、こういったショーを開催するまでになったのだ。

台湾国内からはハード、ソフト会社を中心に50社が参加。日本からもエニックス、スクウェア、クエストなどの16社がSTAC(Software Technology And Communication)会として、そして光栄が台湾代理店であるエイサーを通じて参加したのだ。会場のなかでも、とくに来場者の注目を集めていたのはTXCのブース。フィリップスと共同開発したというオリジナルの32ビットのマルチメディアマシン〝マルチシステム〟を出展したのだ。まだ開発中ながら、CDベースで、フォトCDやCDムービーにも対応しているという、かなりの優れモノなのだ。そのうち、日本に上陸することも考えられるぞ！

〝コピー天国〟から、オリジナルソフト、ハードの開発へと変わりつつある台湾。ゲームファン要チェックの国になりそうだぞ!! ＊





⬆台湾のオリジナルゲームソフトは、現在のところIBM-PC版が中心。でも、あと2、3年うちには家庭用が中心になりそう。

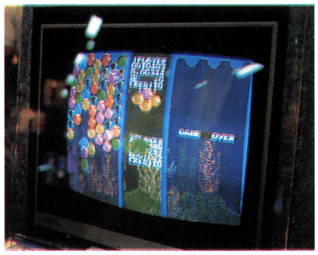


⬅CD-I用のパチンコゲームが出展されていたぞ。じつは、台湾でもパチンコが大人気。街にはお店もいっぱいあるのだ。

⬇メガドライブ用のオリジナルソフトの『魔術気泡』。『ぷよぷよ』に似てるね。



⬆なんと、これは三国志の登場人物を主役にした対戦格闘アクションゲームだ。





⬆アンケートに答えると、なんと抽選でクルマがもらえちゃうのだ！



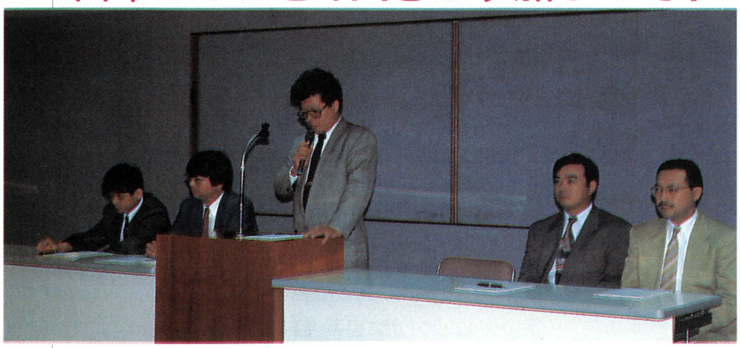
⬅春麗らしき女の子を主役にしたアドベンチャーゲーム『飛翔伝説』だ。

謎の32ビット機が!?



⬆XTCがフィリップスと共同開発した32ビットのマルチメディアマシン〝マルチシステム〟。「視聴、教育、娯楽、於一身」ということなのだ。スタイルはCD-I似!?

日本からはSTACが参加したぞ！





⬆STAC会は'84年に設立されたゲームソフトハウスの会。今回のショーには、エニックスの福島社長、イマジニアの神蔵社長、クエスト八巻社長などが訪れた。期間中には台湾のメーカー、マスコミとのディスカッションも行なわれたのだ。

⬅STACのブースでは参加各社のパソコン用、家庭用のゲームソフトを展示。なかでは『シルフィード』に人気が集まっていたぞ。でも、会場では新作ソフトが少ないと不満の声も……。

TOPICS

ファミコンスペースワールド'93 人気ナンバーワンはどのソフト？

8月25、26日に東京晴海の国際見本市会場で行なわれたファミコンスペースワールド'93。この2日間に来場した人に、〝いちばんほしいソフトはどれか？〟というアンケートが行なわれていたのだ。去年も同じアンケートを取っていたから覚えている人もいるかな？　このアンケートは、抽選で100名に自分で投票したソフトを発売直後にプレゼントしてくれるという特典がついていたんだよね。

さて、その今年の結果は右の表のとおり。みごと第1位に輝いたのは、スーパーファミコン部門が『ロマンシング サ・ガ2』、ファミコン部門が『ロックマン6』、ゲームボーイ部門が『クレヨンしんちゃん2』だ。じつは昨年の『FFⅤ』に続いてスクウェアが、同じく『ロックマン5』に続いてカプコンが、スーパーファミコンとファミコンで2連覇を達成したのだ。

このアンケートの結果はキミにとって順当なものといえたかな？　とにかくこの表に登場しているソフトが、今後注目を浴びそうだってことは間違いなさそうだね！ ＊



⬅上位にランキングされた作品は、やっぱりシンボリックゾーンに展示されていたものが多かった。まあ、注目ソフトを集めたのがシンボリックゾーンだから当たり前かな？



⬆『ロックマン6』はファミコン部門の投票のおよそ30パーセントを集めたのだ。



➡『トルネコの大冒険』をわずかな差でかわしたのは『ロマンシング サ・ガ2』だ。

スーパーファミコン			ファミコン			ゲームボーイ		
順位	タイトル、メーカー	票数	順位	タイトル、メーカー	票数	順位	タイトル、メーカー	票数
1	ロマンシング サ・ガ2…スクウェア	814	1	ロックマン6 ～史上最大の戦い!!～…カプコン	2784	1	クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだぞ‥バンダイ	1281
2	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン…． チュンソフト	758	2	テトリスフラッシュ……任天堂	1281	2	スーパーマリオランド3 怪力ワリオ(仮題)….任天堂	1138
3	ドラゴンボールZ超武闘伝2(仮題)…バンダイ	594	3	幽☆遊☆白書～爆闘暗黒武術会～….バンダイ	1056	3	幽☆遊☆白書Ⅱ～暗黒武術会編～……トミー	1022
4	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ….エニックス	514	4	桃太郎伝説外伝……ハドソン	1028	4	女神転生外伝 ラストバイブル2……アトラス	784
5	餓狼伝説2……タカラ	504	5	RPG人生ゲーム……タカラ	815	5	ウィザードリィ・外伝Ⅲ……アスキー	664
6	ファイアーエムブレム 紋章の謎(仮題)‥任天堂	409	6	熱血！すとりーとバスケット ～がんばれ DUNK HERO～ テクノスジャパン	669	6	ロックマンワールド4……カプコン	602
7	美少女戦士セーラームーン….エンジェル	361	7	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム…..アスキー	420	7	カービィのピンボール…..任天堂	485
8	幽☆遊☆白書……ナムコ	349	8	大工の源さん2 ～赤毛のダンの逆襲～……アイレム	336	8	天地を喰らう……カプコン	472
9	真・女神転生Ⅱ……アトラス	339	9	チップ&デールの大作戦2(仮題)…..カプコン	260	9	アメリカ横断ウルトラクイズ PART4……トミー	456
10	がんばれゴエモン2～奇天烈将軍マッギネス…..コナミ	328	9	インディ・ジョーンズ……ココナッツジャパン	260	10	ファミスタ3……ナムコ	237
	その他のソフト(11位以下合計)	5349		その他のソフト(11位以下合計)	524		その他のソフト(11位以下合計)	2454

HARDWARE

ジャガーの実力は？

アタリから発売予定の、64ビットゲームマシン〝ジャガー〟のことは、以前このページでも紹介したよね。そのアタリがジャガーについての正式発表をついに行なったぞ。そこで今回は、ジャガーに関する詳しい情報をお届けしよう！

ジャガーはアメリカでは今年秋に発売開始。本体と同時発売のソフトは、『タイニートゥーンアドベンチャー』や『エイリアンVS.プレデター』などの10タイトルほどが予定されていて、価格は50～80ドル程度。これらのソフトはすべてカートリッジ型のものだ。

本体とは別売のCD-ROMプレーヤーも発売される予定で、このプレーヤーはふつうの音楽CDや、CD-G、フォトCDにも対応するということ。そして、メガ-CDや3DOと同じような、倍速のCD-ROMプレーヤーになるということだぞ。

今年の秋といえばもうホントに発売直前。約200ドル(約20000円)という驚異の低価格でアメリカ市場を圧倒できるか、要注目だ！ ＊

TOPICS

内藤寛がやのまんの新作発表会に登場 ミリオンセラーソフト誕生のきざし!?

ファミコンの『ドラクエⅢ』、『ドラクエⅣ』、メガドライブの『シャイニング＆ザ・ダクネス』、『ランドストーカー』など多くの傑作ゲームの制作現場で、メインプログラマーや総監督として活躍してきた内藤寛氏が、こんどはスーパーファミコンのソフト開発を手掛けることになったのだ！

これは、9月3日に開かれたやのまんの基本戦略ならびに新作発表会で、正式に発表された。内藤氏は、この日に発表されたスーパーファミコンの新作ソフトのうち、来春発売予定のシミュレーションRPG『FEDA』の監修およびプログラムアドバイザーを担当するのだ。

「『FEDA』を、いままでのゲームに飽きたらないプレーヤーにおくりたい」(内藤氏)

こりゃ、かなり期待できるゲームが登場しそうな気配だぞ！ ＊





⬆9月3日の発表会のようす。右端が内藤氏。その隣に座っているのは、『FEDA』の総合監督を務める玉木美孝氏だ。

⬇今回のプロジェクトについて語る内藤氏。一流のゲームを手掛けてきたクリエイターだけに、いやがおうにも期待が高まる。



SCHOOL

ハドソンのゲームスクールはCD・ROM²で卒業制作!!

ハドソン コンピュータ デザイナーズ スクールの昨年度修了生たちが、卒業制作としてCD・ROM²のソフトを作ったのだ。

『卒業アルバム』と題されたこのソフトは非売品で、基本的に卒業生以外が手に入れることはできない。ただし、ソフトメーカー各社には、同スクールから無料で配布されている。ソフトメーカーの人が見て、〝これは!″と思う作品または制作者がいれば、ソフトメーカーからじきじきにお誘いがあるかもしれない!? というものだ。

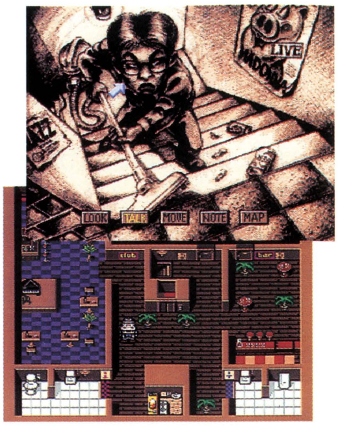
ちなみに、このソフトに収められているのは、アドベンチャーゲーム『JEON KABERD』、アクションパズルゲーム『TOWER』、シューティングゲーム『UTE』の3作品。このうち、『TOWER』と『UTE』は、企画から制作まで、すべて学生たちだけで完成させている。どちらも、学生たちだけで作ったとは思えないくらいに、よくできているのだ。

じつは、同校では一昨年も第1期卒業生が卒業制作にCD・ROM²のソフトを作っていて、そのときの制作期間は2ヵ月。それに対し、今年は1年間じっくり卒業制作ソフトを作っている。同校によると、去年の反省という意味もあって、今年は制作に時間をかけた、ということ。また、実際にゲームソフトを作ることによって、時間、技術、意見の違い、といったことを経験することができたのは、学生にとってプラスになる、とのこと。

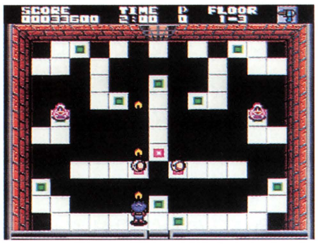
それにしても、卒業アルバムとしてCD・ROM² のソフトを作ってしまうとは、ゲームスクールならではのいいアイデア。同校には、この調子でがんばって、優れたゲームデザイナーを数多く育ててほしい。そうすれば、いままで以上に楽しいゲームがプレーできるようになるはずだからね。 ✱



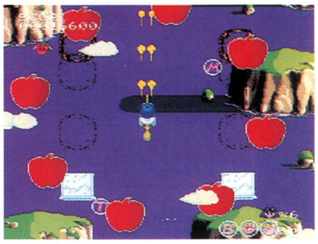
⬅CD・ROM²の卒業アルバムなんて、いかにもゲームスクールらしいよね。



➡⬅学生たちがキャラクターとして登場する『JEON KABERD』。内輪ネタといえば内輪ネタだけど、それだけに一生の記念になりそうだね。うらやましい?



⬆アクションパズル『TOWER』。敵と戦いながら道を作り、部屋から脱出するのだ。



➡そろえるパネルによって、違う効果になるたてスクロール型シューティング『UTE』。

TOPICS

セガの新型ゲーム機は有害!? それってホントなの……?

9月5日付けのイギリスの大衆紙、インディペンデント・オン・サンデーが、〝セガがアメリカやイギリスで発売を予定している、ヘッドマウントディスプレーを用いた新型ビデオゲーム機が視力などに障害を与えるという調査結果が出た″と報じたのだ。



⬆報道では、長時間プレーすると頭痛、吐き気などの副作用があり、児童の場合、斜視になる危険性があるとしている……。

これに対しセガは、「視力障害を起こすと指摘された新型ゲーム機はまだ研究の段階で、業務用も家庭用も発売してませんから、調査できるはずがありません。調査の対象となってた製品が他社のものであることを確認していますし、今回の記事はまったくの事実誤認の報道です。当社にとっては、まったくもって迷惑な話です」(セガ 広報)

たしかに発売していないものを、調査することなんかできないよね。いったいどうして、こんな報道がされたんだろう? この件については詳しいことがわかりしだい、またお伝えするぞ。 ✱

TOPICS

イギリス大衆新聞がくり広げるテレビゲーム不買運動とは?

イギリスの大衆紙〝サン″は、任天堂やセガに対して、ゲームソフトの価格が不当に高いと、紙面で宣戦布告を出したのだ! サンはイギリスで広く読まれている大衆新聞。よくイギリス王室のスキャンダルなどを取り上げて、日本のマスコミにも名前が出てくるよね。

サンは、読者4250人から〝ソフトの価格が高い!″という署名を受け取り、任天堂とセガの社長に対して送りつけたとしている。そして、紙面では〝ソフトの価格を下げろ″というキャンペーンをくり広げているってわけだ。

さらにサンは、こんなに価格が高いのなら、パソコンを購入してパソコンのゲームを遊んだほうがずっと得だ、というキャンペーンまで展開しているのだ。

なかなか過激なこのキャンペーン。安いほうがうれしいという消費者の声には間違いはないだろうけど……。でも、日本やアメリカとくらべても、イギリスだけが高いってわけじゃないし、いったいどれだけの効果があるのかな!? ✱



⬆もちろんイギリスでも任天堂やセガのテレビゲームは大人気。それだけに注目を浴びてしまうということなのかな?

気になる数字……………19833人

8月24、25日に開催されたファミコンスペースワールド'93の総入場者数。ただし、入場できたのはあらかじめ招待券を持ってる人のみだったから、この催しに来たくとも来れなかった人も多いはず。もし、招待券なしで入場できたなら、1週間開催しても、連日満員だったかもしれないね。

HARDWARE

ヤマハの音楽教育遊具"コペラ"登場 あれっ、どこかで見たような……!?

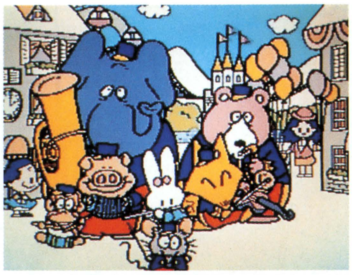
ヤマハは12月1日、音楽教育用のコンピューター〝ミクストブックプレーヤ コペラ〟を発売するぞ！ これは、絵本型のROMカートリッジ(ミクストブック)をコペラ本体に差し込み、絵本とテレビ画面と連動して、楽しみながら勉強ができるというもの。……といって思い出すものはないかな？ そうセガが発売している〝キッズコンピュータピコ〟にそっくりだよね。

じつはこのコペラは、セガとヤマハが共同で開発したもの。セガのピコに、音楽教育に使いやすいような機能をプラスした、上位互換機なのだ。追加した機能としては、音声出力のステレオ化や、カラオケマイク、MIDI出入力など。どれも音に関わるものだね。

同時発売ソフトは3本。各8500円だ。もちろんどれも楽しみながら音楽が学べるソフトだ。このソフトのほかにもセガのピコ用のソフトもすべて使えるぞ。気になるコペラ本体の価格は35000円。ピコの16000円に比べて、ちょっと高いけど、音楽教育にも使いたいって人はコペラのほうがお薦めだ。＊



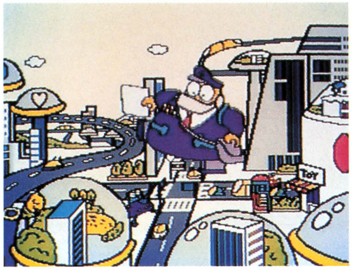
⬆対象となる年齢は、3歳以上。長年のヤマハ音楽教室のノウハウが活かされる。



⬅第1弾ソフト『メロディランド』。協調性をテーマにリズム感を養う。



⬆9月6日に行なわれたコペラの発表会では写真のふたりが実演。ちなみにふたりが着ているトレーナーの胸に描かれているのが、コペラのマスコットキャラクター。



➡同じく第1弾『コペラのタイムマシン』。メロディー遊びができる。

TOPICS

あの人気ドラマ『高校教師』がCD-ROMソフトになった!!

今年1～3月にTBS系列で放送され、好評を博したテレビドラマ『高校教師』。毎週楽しみに観ていたって人も多いんじゃないかな？ 放送終了してすぐに、ビデオが発売されたり、劇場映画版が制作されたりと、いろんな展開をみせるこのドラマが、今度は何とCD-ROMソフトに生まれ変わったぞ。

このCD-ROM版『高校教師』はマッキントッシュ用のもの。制作はTBSが行なっている。その内容は『高校教師』全11話のシナリオをまとめたシナリオ集といったもの。ただし、ただ単に文字を眺めるというものじゃなくて、要所要所では、テレビドラマからの名場面(約70分程度)が、流れるようになっているのだ。もちろん森田童子が歌う主題歌も収録されているぞ。

ほかにもディレクターが現場で書き込みをした台本を、そのまま画面に収めたりして、『高校教師』というドラマを多角的な視点からみられるようになっているのだ。

「以前から、マルチメディアという観点から、コンピューターをベースにしたソフトを作ってみたかったんです。放送局としてもそういう実験的な試みも必要なのではないでしょうか」(TBS 番組宣伝部)

テレビドラマのシナリオがCD-ROMソフトになるなんて、初めてのこと。今後、大ヒットドラマのCD-ROM化が流行るかも……!? ＊



⬆放送終了して半年近くたつけど、いまだに根強い人気を保つ『高校教師』。視聴率も30パーセント台をマークしていた。



⬅CD-ROM版『高校教師』の価格は5千800円。マッキントッシュ専用だ。

HARDWARE

旧メガドライブに6つのボタンパッド？ 台湾でなぞのゲームマシンを発見!!

まえのページでふれているように、〝コピー天国〟の国から脱皮しようとしている台湾なんだけど、今回の取材中に、またまた変なマシンを発見してしまったのだ。

下の写真がそれで、パッと見は旧タイプのメガドライブとうりふたつ。ところが、コントロールパッドは、6つボタン。しかも、セガともメガドライブとも書かれていない。そう、これはどうやら、メガドライブのコピーマシンなのだ。

いままでのこういったコピーマシンというと、8ビットのファミコンがほとんどだったのに、ついに16ビットのメガドライブがコピーされてしまうとは！ 台湾のコピー組織、恐るべし。＊



⬆外装は旧メガドライブとまったく同じ。型を取って作ったのだとしたら……努力は認める、わけにはいかないぞ！



⬆付属のパッドは、6つボタン仕様になってるのだ！ もう、ちゃっかりしているというか、なんというか……。

家族がいっしょに遊べるゲームを作りたいですね

ズーム社長
佐藤 明

1988年5月株式会社ズームを北海道にて設立。おもにパソコンゲームの開発を行う。1992年、イマジニアとの合弁会社に参加。



先日、イマジニアとズームというパソコンソフトメーカーが、共同で新会社〝イマジニアズーム〟を設立したという話題は、すでにお届けしたよね。このイマジニアズームは、第1弾ソフトとしてスーパーファミコン用ソフト『ドラッキーの草やきう』を10月29日に発売予定している。でも、ズームって会社については、よく知らない人も多いんじゃないかな？　そこで、今回はズームの佐藤明社長に話を聞いてきたぞ。

——ズームといえば、X68000用シューティングゲームで有名ですね。

佐藤　ありがとうございます。おかげさまで、『ファランクス』や『ジェノサイド』はユーザーの皆さんの支持を得られました。

——両方ともかなり見た目が派手なゲームですけど……。

佐藤　いやぁ、ウチに地道でおカタい路線を求められても無理ですから(笑)。眉間にシワ寄せてやるゲームもいいですけど、ウチとしては、「これいったいナニ？」と言われるようなポイントのあるゲームを作りたいんですよ。

——前述の2作はケムコが移植してますが、ズーム自身が家庭用ゲーム機に移植するご予定は？

佐藤　ウチは基本的に移植はやりませんね。同じゲームを何度も扱うと、スタッフが飽きてきますし。同じ手間をかけるなら、新しいゲームを開発するほうを選びますよ。

——『ドラッキーの草やきう』もスーパーファミコン用にオリジナルに開発されたものですね。

佐藤　そうです。じつは『ドラッキーの草やきう』という作品は、最初はほんの思いつきから生まれたんですよ。以前から友人に、子供といっしょに遊べるソフトを作ってくれって頼まれてまして……。風呂に入りながらそのことを考えてたら、動物に野球をやらせたらどうか、ってふと思いついたんです。そこで、妻に聞いてみると、「それはおもしろい」。って言うから、じゃあ……という冗談みたいないきさつでして。

——へえ、佐藤さん自らの発案だったんですか。

佐藤　ウチはもともと、自分たちが楽しんで作れるものを作るという考えなんです。逆に、自分たちのやりたくないものは作らない。戦略シミュレーションゲームのように作るのがたいへんそうなものは、誰も作りたがらないでしょうね。RPGを作るにしても、数字のデータが山のようなものじゃなくて、アクションとアドベンチャーの要素を持ったとっつきやすいものになるでしょうね。

——えっ、ひょっとしてイマジニアズームの次回作はRPG……？

佐藤　たとえばの話ですよ。いまはむしろサッカーゲームのほうに興味があるんで、つぎはそちらのほうを出す予定です。Jリーグのラモスをドラッキーのように動物にしてやろうか、なんてことも考えてたりします(笑)。＊

MINI INFORMATION

▶中国で富士通ハイテク展示会

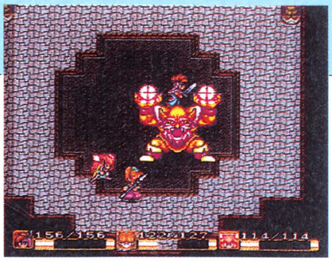
富士通は、10月26～28日の3日間、北京の人民大会堂大ホールで、最先端のハイテク製品を集めた〝総合技術展〟を開くのだ。〝夢をかたちに〟をテーマに、携帯電話やコンピューター機器など、富士通グループ11社の製品が展示される。人民大会堂は全国人民代表大会が開かれる、日本で言えば国会議事堂に相当するほど権威がある建物。大会堂を外国の企業が単独で展示会に使用するのは初めて。そこでの展示会が実現したのは、富士通の中国市場開拓の意志と、中国の経済におけるハイテク重視の姿勢が一致した結果といえるだろう。いかに中国政府がハイテクに入れ込んでいるかがわかるね。


Falcom
SUPER CD·ROM2 SYSTEM
NEC
渡辺浩弐（わたなべ・こうじ）
TV番組「バーチャルZ」でもおなじみ。ハイテク・カルチャーの領域を中心に映像/出版プロデューサー、コメンテイターとして活躍中の、〈GTV〉代表。またゲーム雑誌をはじめ多くの雑誌に小説、評論、エッセイを連載中。
ゲーム雑誌がホめないようなところにもスゴさが…
「キャラがじわじわとレベルアップしていく手ごたえ」とか、「時間が刻一刻と流れていく感覚のリアリティー」とか——そういう、コトバになりにくいところ、つまり雑誌でホめてくれないようなところにもボー大な時間と労力を注ぎ込んでいる。そこがスゴイと思う。
おかげで、手になじむ、極めてキモチいいゲームになっています。
今、僕自身、ここでこうやっていても指がうずうずしています。続きをやりたくて、たまらない。
CD-ROMはNEC
The Legend of Xanadu
風の伝説ザナドゥ
日本ファルコムがおくる、最も進化したCD-ROMソフト、デビュー。
風の伝説ザナドゥ
このゲームのために作曲された300曲から厳選した、全90曲の音楽。そして、合計1時間以上におよぶ美しいビジュアルシーン。CD-ROM特性をとことん引き出した壮大なスケールが、大きな感動を呼ぶ。
340人以上の登場人物、200を越えるモンスター。この大きな世界のなかで、主人公は戦いながら自然に強くなっていく。めんどうな経験値かせぎの必要がないから、心の底からドラマにどっぷりひたれる。
それぞれ独自の判断で行動するパーティメンバーを従えて、トップビューのフィールド面と、サイドビューのアクション面をダイナミックに冒険。アクションシーンが苦手な人でも思いきり楽しめるから安心だ。
合計120を越えるアイテム。武器や防具などは、どのくらい使いこなしたかがパーセントで表示され、使うほどに強くなる。そして「買取屋」ではゲーム史上初の交渉システムで、自分で値段を決めながら売ることができる。
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
今秋発売予定／価格未定
©NEC Home Electronics,Ltd. ©日本ファルコム
64種類の魔法を探し出せ!
伝説の楽園"エメル・エメ・エメス"で繰り広げられる、少年と少女の不思議なマジカル大冒険。
2人同時プレイも楽しめる、新感覚ファンタジック・アクションRPG!
マジクール
Magicoal
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
今秋発売予定/希望小売価格6,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd.©Hunex
いちばん身近なCD-ROMゲームマシン!
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円(税別)
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

WEEKLY TOP 30

またまた『聖剣伝説2』がトップに返り咲きました。よっ憎いよ、この『聖剣伝説2』!! このっこのっ!! ……さて、今週はニューソフトが1本もランクインしていないようですね。そんなわけなんで、来週に期待しましょう。そうしましょう。

1 聖剣伝説2

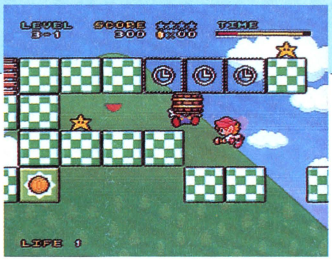


ハーイ、読者のみんなはちゃんと魔法のレベルを上げてるかな? 魔法を最高のレベル8まで上げると、たまに魔法を使ったときのアニメーションがいつもと違うハデハデなものになることがあるんだよ。まだ見てない人は、いますぐレベルを最高まで上げて見なさい。ビックリ仰天しちゃうから。

前回2 前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■スクウェア
9800円
8月6日発売

3926

2 マリオとワリオ



このゲームは、ただ一直線にゴールを目指すだけならわりと簡単にクリアーできる。でも、ステージ中に散らばっている星を全部取ってゴールするのは難しいぞ。もう全ステージをクリアーしちゃったよ〜んっていうキミは、ぜひすべての星を取ることにチャレンジしてみて。やりごたえがあるよ。

前回3 前々回ー
スーパーファミコン
マウス専用カートリッジ
アクション
■任天堂
6800円[込](マウス付き 9800円[込])
8月27日発売

3283

3 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児



おなじみのキャラがしゃべりまくる『クレヨンしんちゃん』。ダメージを回復してくれる天使カードや一定時間無敵になるアクション仮面カードは、ゲーム攻略を楽にしてくれる便利なアイテム。これらのアイテムは、塀の裏側や電柱の上などさまざまな場所に隠されているので忘れずに取ろう。

前回5 前々回2
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■バンダイ
9500円
7月30日発売

2948

4 スーパーマリオコレクション

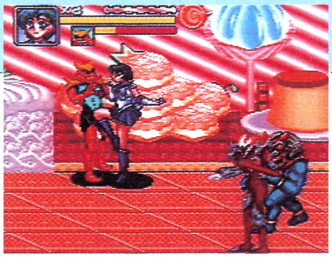


『スーパーマリオブラザーズ3』には、ブロックの姿をした敵が登場するよね。こいつとブロックをまちがえて、すぐにやられちゃうって人も多いハズ。そんな人に朗報。例の敵が登場する場面でポーズをかけてみよう。すると、この敵の姿だけが画面から消えるので、簡単に見分けられるのだ。

前回6 前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクション
■任天堂
9800円[込]
7月14日発売

2930

5 美少女戦士セーラームーン



超強力な武器ハリセンは、必殺技か連続攻撃のフィニッシュで特定の敵を倒すと出現するぞ。うまくハリセンが取れたら、あまり敵に近寄らずに攻撃するようにしよう。調子に乗って敵からダメージを受けてしまうと、せっかく取ったハリセンが消えてしまってアウアウだよ。気をつけようね。

前回1 前々回ー
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■エンジェル
9800円
8月27日発売

2751

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです
●協力店 大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、おかじま電器全店(千葉 幕張ほか)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOYPARK(東京 銀座)、おもちゃのQ(東京 野方)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、カトー無線(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、トキハ(大分 大分)

6 サラブレッドブリーダー



前回 4　前々回 —
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■ヘクト　シミュレーション
9700円　8月27日発売
2736

7 スーパーパワーリーグ



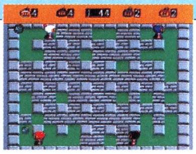
前回 7　前々回 6
スーパーファミコン
カートリッジ
■ハドソン　スポーツ
9500円　8月6日発売
1801

8 ストリートファイターII ターボ



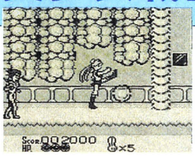
前回 8　前々回 5
スーパーファミコン
カートリッジ
■カプコン　アクション
9980円　7月10日発売
1333

9 スーパーボンバーマン



前回10　前々回10
スーパーファミコン
カートリッジ
■ハドソン　アクション
7800円　4月28日発売
920

10 美少女戦士セーラームーン



前回16　前々回21
ゲームボーイ
カートリッジ
■エンジェル　アクション
3500円[込]　'92年12月18日発売
722

順位	前回	前々回	タイトル	機種	形態	メーカー	ジャンル	発売日	価格	本数
11	11	17	Jリーグサッカー プライムゴール	スーパーファミコン	カートリッジ	ナムコ	スポーツ	8月6日発売	8500円	718
12	25	9	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	ファミコン	バックアップカートリッジ	バンダイ	RPG	8月6日発売	7800円	707
13	9	4	スーパー競馬	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アイマックス	シミュレーション	8月10日発売	9700円	627
14	14	8	スーパースコープセット	スーパーファミコン	スーパースコープ専用カートリッジ	任天堂	シューティング	6月21日発売	9800円[込]	593
15	13	7	ワールドヒーローズ	スーパーファミコン	カートリッジ	サンソフト	アクション	8月12日発売	9800円	581
16	20	13	桃太郎電劇	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	ハドソン	アクション	8月8日発売	4500円[込]	546
17	17	12	スーパーマリオカート	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	レースゲーム	'92年8月27日発売	8900円[込]	517
18	—	—	スーパーマリオランド	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	アクション	'89年4月21日発売	2600円[込]	509
19	18	15	ゼルダの伝説 夢をみる島	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	任天堂	アクションRPG	6月6日発売	3900円[込]	470
20	23	—	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'89年6月14日発売	2500円[込]	406
21	22	14	幽☆遊☆白書	ゲームボーイ	カートリッジ	トミー	アクション	7月23日発売	3980円[込]	391
22	12	—	樹帝戦紀	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	エニックス	シミュレーション	8月27日発売	9600円	336
23	15	11	くにおくんのドッジボールだよ！全員集合	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	テクノスジャパン	スポーツ	8月6日発売	9600円	330
24	28	30	星のカービィ	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	アクション	'92年4月27日発売	2900円[込]	329
25	19	16	大爆笑人生劇場～ドキドキ青春編～	スーパーファミコン	カートリッジ	タイトー	テーブルゲーム	7月30日発売	8800円	276
26	21	20	スーパーマリオランド2 6つの金貨	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	任天堂	アクション	'92年10月21日発売	3900円[込]	272
27	24	24	スーパーテトリス2+BomBliss	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ビー・ピー・エス	パズル	'92年12月18日発売	8500円	254
28	—	25	びっくり熱血新記録 どこでも金メダル	ゲームボーイ	カートリッジ	テクノスジャパン	スポーツ	7月16日発売	3800円	239
29	—	—	星のカービィ 夢の泉の物語	ファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	アクション	3月23日発売	6500円[込]	230
30	—	—	ドラゴンボールZ 超武闘伝	スーパーファミコン	カートリッジ	バンダイ	アクション	3月20日発売	9800円	156

読者のご意見板

●通販で『ぷよぷよ』を注文したら、配達の人に「これなんですかねえ」と怪しまれたよ。
山梨県　佐野　篤　15歳

●トルネコに対して、あの奥さんは若すぎる。あのおやじはロリコンと見た。
大阪府　日武会　19歳

●最近、脇役のキャラクターを主人公にしたゲームが多い。ということはルイージも……。
愛知県　山田剛央　14歳

●『ドラゴンクエストV』では、ひとりの女性としか結婚できなかったが、『VI』ではぜひオルドを導入してもらいたい。
東京都　鮫島　貴　21歳

●恐そうなにーちゃんを『ストリートファイターII』の対戦でハメて、何回目でケンカを売ってくるかを試してみた。その結果、4回目で売ってきた(買わなかった)。意外と短気だった。
東京都　斉藤健弥　14歳

●『聖剣伝説2』のせいで、ほかのRPGでコマンドを決定するときについついBボタンを押してしまう人が、100万人はいるだろう。
広島県　青木博史　16歳

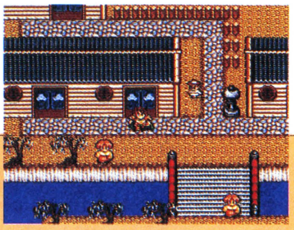
※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

★集計期間　8月30日〜9月5日

発売までまてない 期待の新作 TOP20

『ロマンシング　サ・ガ2』が『ドラゴンクエストVI』を抜きさってトップに立ちました。やっぱり情報がドバドバ出てるゲームのほうがそそられるんですかね。

1 ロマンシング サ・ガ2



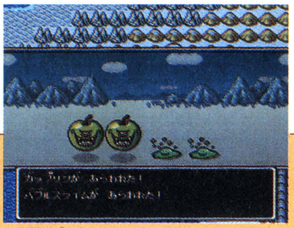
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9900円(予価)　12月発売予定

1393

前回 2　前々回 2

写真を見てもらえばわかると思うけど、今回はキャラクターの大きさが前作の約2倍だったりする。

2 ドラゴンクエストVI



※画面は「V」のものです

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

1159

前回 1　前々回 1

『ドラクエVI』のグラフィックは、いままでの『ドラクエ』シリーズとは違った雰囲気になるらしい。

3 ファイアーエムブレム　紋章の謎(仮題)



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■任天堂
9800円　11月下旬発売予定

710

前回 6　前々回 4

さすがスーパーファミコンだけあって、戦闘シーンのアニメーションはかなりリアルになっているぞ。

4 トルネコの大冒険〜不思議のダンジョン〜



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■チュンソフト
9600円　9月19日発売

556

前回 5　前々回 7

不思議のダンジョンに行くまえに妻のネネに話しかけると、例によっておべんとうをくれるよん。

5 ドラゴンクエストI・II



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

469

前回 7　前々回 5

今回の『II』でも、"すけさん"や"トンヌラ"といったイカシた名前の王子が登場するのかなあ？

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日	価格	得点
6	9	3	MOTHER2 ギーグの逆襲	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	RPG	発売日未定	価格未定	462
7	4	10	ストリートファイターII ダッシュプラス	メガドライブ	カートリッジ	■カプコン	アクション	9月28日発売	9800円	368
8	11	9	シャイニング・フォースII 古えの封印	メガドライブ	バックアップカートリッジ	■セガ	シミュレーションRPG	10月1日発売	8800円(予価)	314
9	8	6	イースIV	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■ハドソン	アクションRPG	12月22日発売	7800円(予価)	308
10	13	12	信長の野望・覇王伝	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■光栄	シミュレーション	12月発売予定	12800円	268
11	10	8	餓狼伝説2	スーパーファミコン	カートリッジ	■タカラ	アクション	11月発売予定	9980円(予価)	253
12	3	13	真・女神転生II	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アトラス	RPG	発売日未定	価格未定	233
13	19	15	ダービースタリオンII	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アスキー	シミュレーション	12月発売予定	12800円(予価)	227
14	12	11	V.R.(バーチャレーシング)	メガドライブ	カートリッジ	■セガ	レースゲーム	発売日未定	価格未定	220
15	14	16	スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ヒューマン	スポーツ	12月発売予定	9700円(予価)	214
16	—	—	スーパーリアル麻雀PIV (new)	スーパーファミコン	カートリッジ	■セタ	テーブルゲーム	12月発売予定	9800円	147
17	—	—	美少女戦士セーラームーン(仮題) (new)	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■バンプレスト	アドベンチャー	発売日未定	価格未定	134
18	—	—	風の伝説 ザナドゥ	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■日本ファルコム	アクションRPG	発売日未定	価格未定	131
19	15	—	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■コナミ	アクション	10月29日発売	7800円	127
20	16	18	ウィザードリィ・外伝III	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■アスキー	RPG	9月25日発売	5150円[込]	120

今週の特選ソフト

16位　スーパーリアル麻雀PIV



ゲームセンターで大人気の麻雀ゲーム『スーパーリアル麻雀PIV』が、スーパーファミコンに移植される。現在は、おもに麻雀部分の調整と、ビジュアルシーンのアニメーションを作り始めているところ。アーケード版の膨大なアニメーションデータをスーパーファミコンの16メガROMにどう詰め込んでいくかが今後の課題だそうだ。残念ながら、容量の関係でキャラの声はあまり入らないらしい。

開発進行度…70パーセント

読者が選ぶ TOP 20

★集計期間　8月30日〜9月5日

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	2	聖剣伝説2	スーパーファミコン ■スクウェア	1386
2	1	ストリートファイターII ターボ	スーパーファミコン ■カプコン	1306
3	3	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スーパーファミコン ■エニックス	676
4	4	ファイナルファンタジーV	スーパーファミコン ■スクウェア	663
5	5	ぷよぷよ	メガドライブ ■セガ	616
6	new	美少女戦士セーラームーン	スーパーファミコン ■エンジェル	462
7	10	シルフィード	メガドライブ ■ゲームアーツ	335
8	6	真・女神転生	スーパーファミコン ■アトラス	301
9	15	イースI・II	PCエンジン ■ハドソン	274
10	8	伝説のオウガバトル	スーパーファミコン ■クエスト	268
11	7	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	247
12	12	スーパーマリオコレクション	スーパーファミコン ■任天堂	216
13	9	天外魔境 風雲カブキ伝	PCエンジン ■ハドソン	207
14	13	第3次スーパーロボット大戦	スーパーファミコン ■バンプレスト	174
15	−	スーパーフォーメーションサッカー2	スーパーファミコン ■ヒューマン	160
16	16	MOTHER	ファミコン ■任天堂	154
17	11	SNATCHER	PCエンジン ■コナミ	151
18	new	Jリーグサッカー プライムゴール	スーパーファミコン ■ナムコ	147
19	17	卒業 −グラデュエーション−	PCエンジン ■NECアベニュー	142
20	−	メタルマックス2	スーパーファミコン ■データイースト	139

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'93年1月1日号から現在までの累計です。

ついに『聖剣伝説2』が『ストリートファイターIIターボ』を抜いてトップに立った。このままトップをキープできるかな？

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	64828
2	2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	42060
3	3	ストリートファイターII	22672
4	4	天外魔境II 卍MARU	18928
5	5	ぷよぷよ	17559
6	6	真・女神転生	16698
7	7	伝説のオウガバトル	13756
8	8	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11227
9	9	スーパーマリオカート	11119
10	10	ストリートファイターII ターボ	10681
11	11	SNATCHER	7891
12	12	イースI・II	7742
13	13	スターフォックス	6011
14	14	ランドストーカー〜皇帝の財宝〜	5948
15	15	三國志III	5908
16	16	スーパーファイヤープロレスリング2	5624
17	17	ファイナルファンタジーIV	5566
18	19	MOTHER	5350
19	18	ドラゴンボールZ　超武闘伝	5274
20	20	メタルマックス2	4648

ビデオゲーム TOP 10

今週もランキングにあまり変動がなかったりする。超有名格闘ゲームの続編とかバーチャルなアレとかはいつ登場するかな？

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	3	マッスルボマー	■カプコン スポーツ	2353
2	1	アウトランナーズ	■セガ レースゲーム	2040
3	8	早押しクイズ 王座決定戦	■ジャレコ クイズ	1758
4	4	エアーコンバット	■ナムコ シミュレーション	1737
5	6	ストリートファイターIIダッシュ ターボ	■カプコン アクション	1706
6	7	リーサルエンフォーサーズ	■コナミ シューティング	1697
7	9	スーパーワールドスタジアム'93激闘版	■ナムコ スポーツ	1580
8	2	サムライスピリッツ	■エス・エヌ・ケイ アクション	1547
9	5	タントアール	■セガ パズル	1454
10	−	プレミアサッカー	■コナミ スポーツ	1297

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、ギガ観音寺(香川 観音寺)

U.S.A TOP 10

4位の『ビルワルッシュ カレッジフットボール』は、アメリカの有名カレッジ24校が激突する本格派フットボールゲームなのだ。

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	ストリートファイターII ターボ (STREET FIGHTER 2 TURBO)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
2	4	スーパーマリオコレクション (MARIO ALL STARS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
3	2	ジュラシック・パーク (JURASSIC PARK)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
4	new	ビルワルッシュ カレッジフットボール (BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
5	3	ゼルダの伝説　夢をみる島 (LEGEND OF ZELDA)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY アクションRPG
6	7	スーパーマリオランド2　6つの金貨 (SUPER MARIO LAND 2)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY アクション
7	−	NFLフットボール (NFL FOOTBALL)	■KONAMI SUPER NES スポーツ
8	9	プロフットボール'93 (JOHN MADDEN FOOTBALL'93)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
9	6	星のカービィ (KIRBY'S DREAM LAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY アクション
10	−	スーパーマリオランド (SUPER MARIO LAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY アクション

●協力店　G&G Software inc.

緊急速報1



UNDERCOVER COPS

独特の世界設定とキャラクター性でゲーマーを狂乱の渦に巻き込んだ、あの超カルトアクション『アンダーカバーコップス』がスーパーファミコンで登場するぞ。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	アイレム '94年3月発売　9800円（予価）	16メガ

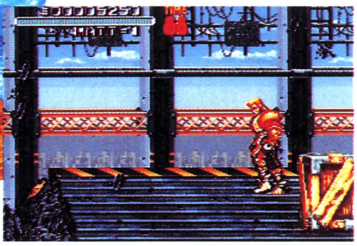
アイレムの世紀末アクションついに登場

'92年に発売され、大ヒットしたアーケードゲーム『アンダーカバーコップス』が、ついにスーパーファミコンに移植される。移植するのはもちろん発売元であるアイレム。内容は、横スクロールの悪人しばき倒し進みゲームで、ステージごとに出てくるボスキャラクターをぶち倒せばよろしいという黄金パターンもの。でも、もちろんそれだけじゃあない。なにしろ、キャラクターの技がまずヘン。そんでもって、敵キャラクターのデザインがヘン、出現するアイテムがヘン、ゲーム中にキャラクターたちが叫ぶセリフがまたヘン。とにかくいろんな意味でちょっとばかし（ちょっとどころじゃない気もする）変わったアクションゲームなのだ。ちなみにこのゲーム、名前が長ったらしいので以後『アンカバ』と略させていただきやす（『UCC』と呼ぶ人もいるけど、それじゃあどっかのコーヒー会社みたいなのでヤメタっす）。今回は、キャラクターとステージの紹介っす。

無法都市を危険ブツがゆく



⬆名物の電柱振り回しプレーはスーパーファミコン版でも健在だぞ。



⬇崩れる床もある。こった仕かけと効果も完全再現。落ちたら即死！

どのくらいきてるかと申しますと

1 キャラクターの動きがきてる

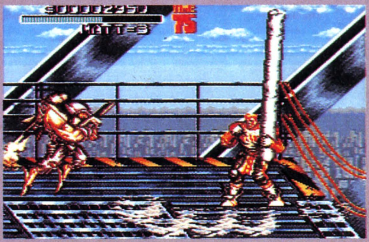


⬆全国500万人のゲーマー（推定）を鼻血の海に沈めたローザの鉄ケツ攻撃、バンプー。イカス。

まず、主人公たちの動きからしてきてます。とくに写真のネーちゃんは、ケツアタックぶちかましとか●●とか○○とかいろいろやってくれます。ヤローどももちろんヘンです。

2 敵のデザインがきてる

敵キャラクターのデザインもきてます。なにせ、グロくてエッチなキャラクターを作らせたら銀河系一のアイレムが作ってますからねえ。とくにボスキャラクターがすごいッスよ。



⬆コイツははさみまん（笑）。股間の管が顔のマスクにつながってるあたりがイヤすぎる……。

やっぱ**アイレム**のゲームだから（担当談）

UNDER COVER COPS

核の炎にねぶられて、悲鳴をあげた鋼の都市、クロノグラード。地獄の業火に焼かれ、警察（コップ）は消えた。法とともに。

たたき割られたパンドラの箱の裂け目から、血にまみれた悪徳がさらなる混沌を求めて闇のなかへ流れ出す。

この地に残った良心の残骸、統合軍政府はその闇のなかに光を見いだした。謎の地下組織、"ザ・ショップ"が派遣するシティー・スイーパーである。

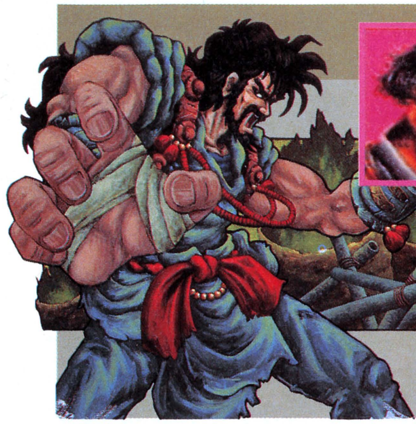
登録番号つきの有償の正義、アンダーカバーコップス（秘密警察！）ただいま見参！

私はたぶん、だれにもまけない

きまくりやがりの正義の味方大紹介

ザン・高原 ZAN・TAKAHARA

GOOD





C. S. CODE-001
CODE NAME：LIGHTNING SLUSHER
ザン・高原（カラテマスター）
出身地：日本 2012年1月6日生まれ(31歳)

元全米カラテチャンプだったが、恋人を守るために振るった拳で誤って人を殺してしまい、表舞台からその姿を消す。シティースイーパーのメンバー中、もっともバランスのよいキャラクターである(オヤジだけど)。

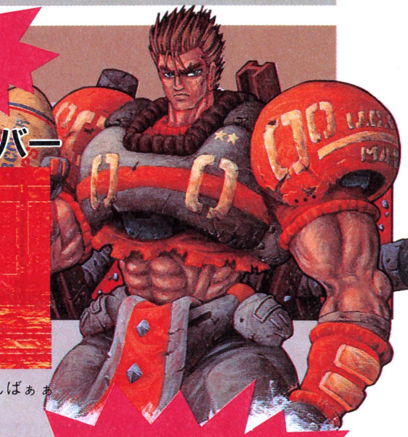
必殺技 斬気弾



⬆正しい発音は「ざん　きだん」。ざんときだんのあいだのワンテンポが重要だ!!

マット・ゲーブルズ MAT・GABLES

デリシャス

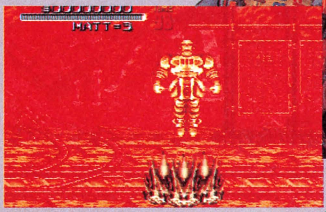




C. S. CODE-019
CODE NAME：FIRE BALL CLUSHER
マット・ゲーブルズ（元フットボール選手）
出身地：アメリカ 2018年7月4日生まれ(25歳)

かつてはMVPを取ったことのあるプロフットボール選手だったが、その並外れたパワーゆえ、試合中に何人もの相手を再起不能にしてしまい、全米フットボール協会の手によって、フットボールの世界から永久追放される。メンバー中ではもっとも高い攻撃力を誇るが、スピードは遅い。

必殺技 マット・ボンバー



⬆正しい発音は「んまぁっとぉぼんばぁぁぁ」。粘りつくように叫ぶのだ!!

ローザ・フェルモンド ROSA・FELMOND

んぅ〜ん♥





C. S. CODE-189
CODE NAME：BLUE GALE REVENGER
ローザ・フェルモンド（女ビジランテ）
出身地：イギリス 2021年1月24日生まれ(22歳)

元ただひとりの女ビジランテ。恋人であり、良きパートナーであったトーマスを悪人に殺されており、そのため、悪を憎む心は人一倍強い。ただいま恋人募集中。メンバーいちのす速い動きがローザの特徴。鉄ケツ(バンプー)攻撃は超強力なのだ。

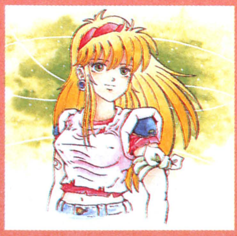
必殺技 アークセイバー

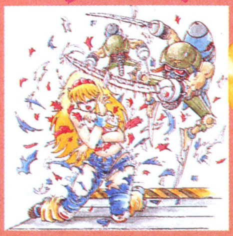


⬆正しい発音は「あぁくせいばぁぁ」。ちょっとぶりっこした感じで叫ぶのが吉。

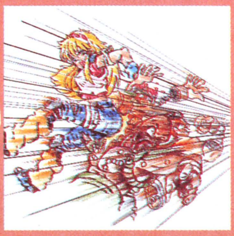
コニチワ サヨナラ ハラキリ

特別フロク 鉄ケツ女 ローザちゃん5態の巻











SCOOP1

BUST YOU UP!!

きまくりやがりのバトルミッション大紹介

この『アンカバ』では全5ステージを戦い抜く。ひとつのステージ(ミッション)はいくつかのシーンに分かれており、わりと長い作りになっているぞ。ステージ中にはトラップもあるが、戦いの手助けとなるアイテム(電柱などや、冷凍マグロにドラムカン、バイクなんてのまで)も多数登場する。また、名物とも言える、動き回る回復アイテムこと、ニワトリやヒヨコももちろん登場、体力回復に一役買ってくれるぞ。独特の雰囲気を持つ『アンカバ』の世界を、じっくり堪能しつつ戦うのだ。

MISSON 1

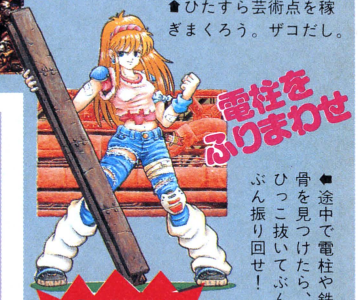
クロノグラード臨海工業地帯

参上! シティースイーパー

酸化したマシンオイルの匂いの立ちこめる工業地帯。チームジョーズと呼ばれる無法者が次々に襲いかかってくる。戦いは始まったばかりだ。


➡このへんの敵はあんまり強くないっすね。


⬆ひたすら芸術点を稼ぎまくろう。ザコだし。



⬅途中で電柱や鉄骨を見つけたら、ひっこ抜いてぶんぶん振り回せ!

MISSON 2

高層エレベーター

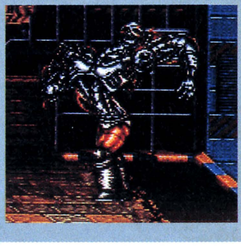
血に飢えた女神たち

復興していくクロノグラードを見おろす巨大昇降機上での戦いが始まる。迎え撃つは、レディーオンリーの武闘集団、ブラッディゴッデス。狭いところでの戦いが多くなるのだ。


⬅わらわらと敵が出てくるっすよ。

BOSS

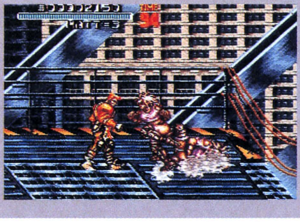
PARCS

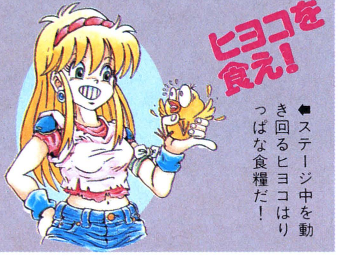

➡お手伝いロボットだったというボス。ゴミ捨てが大好き。

BOSS

FRANSOWORS


➡ブーデーのボスちゃん。昔は痩せてたらしいっす。


⬅せまいエレベーター上の戦い。でもいい眺め(かも)。



⬅ステージ中を動き回るヒヨコはりっぱな食糧だ!

きまくりやがりの悪人さん大紹介

ここで紹介するのは、ザコと呼ばれる悲しい悪人もどきのみなさん。ザコにしては妙に強くてハラ立つヤツも混ざってますが、まあ気にしないように。一応名前もあるみたいなので、覚えてやってくださいな、お客さん、てなわけで。

ドゥービィー&ケンジ


➡ザコ中のザコ。弱い。マグロで死ぬ。見分けがつかない。こいつらにやられて死ぬと、ものすごく腹が立つっす。

ブラッド


➡ダッシュジャンプキックなんていうナマイキな攻撃をしてくる。人の跳び蹴りを落とすヤなヤツ。わりと手ごわい。みんな同じ顔。しょせんはザコ。やられ役。

はさみまん

⬇今年のベスト断末魔賞は彼にキマリ(資料原文のまま)。

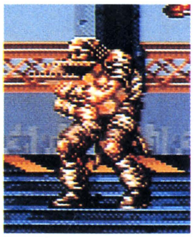


マカク



⬅バットで殴る、バットで避ける。指さして笑う。なんか異様に腹が立つ(資料原文のまま……アイレムさんってば……)。赤、青、緑と色違いがそろっております。

箱男


⬅本名不明。箱を抱えてるので箱男(そのまままやんけ)。箱のなかには回復アイテムが入っているので、見つけたらすぐにどつき倒そう。一発で死ぬ。弱い。

フォクス


⬅もーチチも見えるぞ、パンチーも見えるぞ、どーだっ(資料原文のまま)! というフォクスちゃんは蹴りぶちかまし攻撃が怖いっす。いいっす。

ダメだあ～

開発状況

鋭意開発中です。独特の音声と効果音も入ります。ファンの皆さん、どうぞお楽しみに。

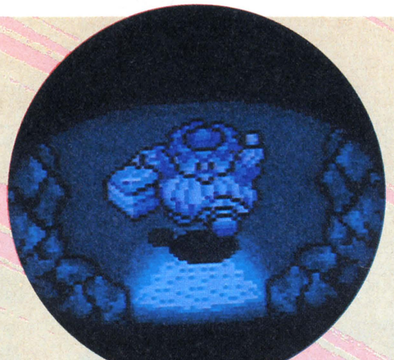
アイレム 西村

特別フロク その2 鉄ケツ女 ローザちゃんアークセイバー大図解



徹底攻略 不思議のダンジョン トルネコの大冒険





『トルネコの大冒険』の発売までいよいよあと2日。このゲームは冒険の度にマップや出現するアイテムが毎回変わる、いままでになかった新タイプのRPG。今回の徹底攻略では、冒険のテクニックからアイテムの詳しい解説などを誌面から情報が飛び出しそうな勢いで紹介だっ!!

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	チュンソフト 9月19日発売 9600円	12メガ

システム編

まずは、操作方法やシステムでの、賢い使いこなしかたを伝授。最初はこれをマスターするべし。

お店でお客さんから情報収集しよう

たくさんのお金を持ち帰り、お店の規模を広げよう。お店が大きくなったら、必ずお店に来ている人全員に話を聞いて回ることを忘れずに。なぜなら、お客には冒険のための攻略法や貴重な情報を教えてくれる人がいるからだ。



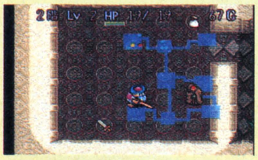
レベルは階数と同じくらいがよい

下の階へ進むほど、強い敵が出てくる。最初のうちは、どのくらいのレベルがちょうどよく冒険できるのかわからないよね。そんなときは、トルネコのレベルと階数を見比べよう。階数とレベルが同じか、レベルのほうが高ければ安心できる。逆に階数のほうが高いと、苦戦を強いられるので、レベル上げをしたほうが無難ですぞ。



MAPはつねに表示

進んだ所や敵の位置をリアルタイムで把握するためにもマップを表示させよう。



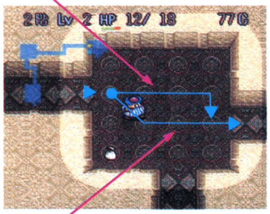
⬅マップには、たくさんの情報が詰まっている。見にくいかもしれないが、慣れてしまえばこの便利さがわかる。

黄色はトルネコのいる位置。	赤はモンスターのいる所だぞ。
青丸はアイテムがある場所。	四角い青の場所に階段がある。

操作方法をマスターしよう

操作をマスターして、使いこなせるようになることが、生き抜くための第一歩。Bボタンダッシュを使うと高速で移動ができて便利だが、部屋のなかで使うと効率よく最短で移動できずに歩数を増やしがち。注意しろ。

無駄 部屋のなかで高速移動すると、壁に当たって進むので歩数が増えて無駄だ。



賢い このように、さきに斜めに進んでからBダッシュすれば、最短で進めるぞ。

ターン性を把握しよう

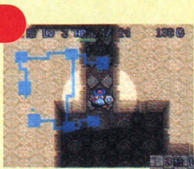
『トルネコ』はターン性でゲームが進行する。どんな行動をとるとターンが進むのか、下の表を見て把握しておこう。

ターンが進む行動	トルネコの移動や攻撃（空振りも含む）。アイテムの装備や使用。アイテムを投げても置いても1ターン。落ちているアイテムを拾うと1ターン進む。A、Bボタン同時に押しての休憩は高速でターンが進む。
ターンが進まない行動	向きの変更。ウインドーを開く。マップやアイテムを見る。

飢え死にしないように注意しましょう

こんなときは

トルネコが腹を空かせないためには、無駄な移動をしないこと。10歩進むと満腹度が1パーセント減るので、かなり注意が必要。とくに右のような場面は無理に進まなくていいことを覚えておこう。



★進まない
⬅見るからに通路だとわかるような場所は、無理に進んでマップを完成させる必要はない。



★引き返せ
➡マップを見て何もない部屋だったら、探索せずにスグに引き返そう。

その場での体力回復技を使いこなそう

AとBボタンを同時に押す体力回復技も使いかた次第。空腹時に使うとその分のターンが進んで、飢えて倒れる危険があるのだ。それに、体力は完全回復できても腹の減りは早まってしまう。



ハラペコ時は
➡ときには、飢えて倒れる可能性がある。



全回復しなくても
➡ある程度回復したら、あとは移動して。

アイテム編

ダンジョンのなかには、武器や防具、食べ物など、いろんなアイテムが落ちている。ここでは、それらアイテムを詳しく紹介するだけでなく、得する使いかたもあわせて紹介。また、アイテムを使ったテクニックも満載だ。ここを読めばアイテムについてはバッチリ。

武器

いち早く手に入れて、敵を攻撃するのに役立てたいアイテムだ。



▼こん棒　攻撃力1
▼銅の剣　攻撃力3
▼鉄の斧　攻撃力4

たとえ弱い武器でも…

たとえこん棒のように弱い武器を手に入れても、その場で一度は装備してみよう。なぜなら、性能が高いものだと、持っている武器より強いことがあり得るからだ。



防具

トルネコの身を守るために欲しいアイテム。特殊能力を持った物もあるぞ。



▼青銅の盾　防御力3
▼うろこの盾　防御力4　毒を跳ね返す能力あり
▼鋼鉄の盾　防御力6

特殊効果のある防具をパワーアップ

うろこの盾はさほど強くないが毒を跳ね返す能力がある。このような盾をスカラの巻物を使ってパワーアップすれば、特殊能力のおかげで冒険が超楽になるぞ。



杖

敵にサッとひと振りすれば、ダメージを与えたり、いろんなことができる。

杖の名前	効果	アドバイス
いかずちの杖	モンスターにダメージを与えられる。	遠く離れた場所から強い敵に対して使い、弱らせてしまおう。
メダパニの杖	モンスターを混乱させることができる。	強い敵に対して使い、フラフラのときに攻撃して倒しちゃおう。
バシルーラの杖	同じ階のべつの場所にモンスターを飛ばせる。	敵を攻撃していて、やられそうになったときに使って回避しよう。
変化の杖	モンスターをべつのモンスターに変身させる。	勝ち目のないモンスターと鉢合わせ状態になったときに使おう。
分裂の杖	1匹のモンスターを2匹に分裂させる。	経験値の高いモンスターに使い、増やして経験値を稼ごう。

わからない杖はこうやって見破れ

杖を手に入れても、インパスの巻物がないとその杖が何の効果を持っているのかわからない。そんなときは、敵に一度振ってみるといいぞ。その後、敵がどんな行動をしたかによって、持っている杖の効果が簡単にわかる。下の表を見て鑑定しよう。

とりあえず使ってみる



⬆杖の効果を調べるために、弱い敵に対して振ってみましょう。

敵にダメージを与えたり、倒したとしたら。	いかずちの杖
敵がトルネコのほうに向かってこなくなった。	メダパニの杖
敵が姿が目の前から消えていなくなった。	バシルーラの杖
敵がほかのモンスターに変身してしまった。	変化の杖
なんと敵が2匹に分裂してしまった。	分裂の杖
変化が見えなかったり、これ以外の行動をした。	その他の杖

矢

離れたところから敵を攻撃できる武器。遠くにいる強い敵などを弱らせよう。

矢の名前	効果	アドバイス
木の矢	矢を飛ばしてモンスターにダメージを与える。	ちょっと勝てそうもない敵に対して使い弱らせてしまおう。
鉄の矢	木の矢よりも攻撃力がある矢だ。	ほとんど勝てそうもない敵に使い弱らせてから攻撃しよう。
銀の矢	鉄の矢と攻撃力は同じだが敵や壁を貫通する。	大勢の敵が並んでいるときに使いまとめてダメージを与えよう。

矢を使いこなせ

矢も使いかた次第だ。銀の矢なら壁を挟んだ先の敵を攻撃できる。たとえ矢を装備していなくても、"打つ"を選べばスグ発射可能だぞ。



壁越しの敵を

⬅銀の矢なら壁を突き抜けて敵を攻撃できる。

準備しなくても

➡装備していなくてもその場で矢を打てるよ。

トルネコの

ちょっと不思議の ダンジョン体験記

ちょっと不思議のダンジョンの地下10階にある宝箱を、取ってくるまでの道のりをノンフィクションでお届けするぞ。キミが挑戦するまえに読んでおけば、キミ自身が冒険するときに必ず役に立つことだろう。

食べ物

トルネコの満腹度が減ってきたときに食べるパンは3種類。

パンの名前	効果	アドバイス
大きいパン	おなかがいっぱいになり満腹度が完全回復。	トルネコの満腹度が０パーセントになってから食べたほうがよい。
パン	満腹度が50パーセント回復するのだ。	トルネコの満腹度が50パーセント以下になったら食べちゃえ。
くさったパン	おなかがいっぱいになるがＨＰと力が減る。	食べる物がなく満腹度が０パーセントになったら食べるしかない。

もしも食べる物がなくなったら

食べるパンもなく満腹度が０パーセントになってしまっても、飢え死にをまぬがれる策はあるのだ。じつは、草を食べると満腹度が５パーセント回復する。知ってた？



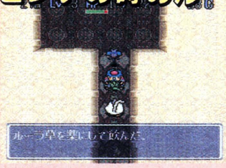
⬅腹が減っては飢え死にしてしまう。背に腹は代えられぬということで草を食べよう。

草

草は自分で食べると効果が発揮するものや、敵に投げつけると効果が現われる物があるのだ。

草の名前	効果	アドバイス
薬草	トルネコのＨＰが25ポイント回復する。	レベルが低いときの戦闘中でＨＰが危なくなったときに使おう。
弟切草	トルネコのＨＰが 100ポイント回復する。	レベルが高いときでＨＰを回復させたいときに使おう。
毒消し草	下がってしまった力を完全回復する。	力が３以上下がったときには、使わないと冒険がつらくなるぞ。
まどわし草	敵に投げつけて、敵を惑わせおびえさせる。	戦いたくない敵が近づいて来たときに使おう。
ルーラ草	そのフロアの別の場所にワープする。	大勢の敵に囲まれたりして、危機を迎えたときに使って逃げよう。
火炎草	向いている方向に炎を吐いて攻撃できる。	強敵に出会ってしまったときに、これを使って敵を丸焦げにしろ。
ちからの種	トルネコの力をひとつ上げられる。	手に入れたらその場で飲んで、攻撃力をアップさせよう。

ピンチの時のルーラ草



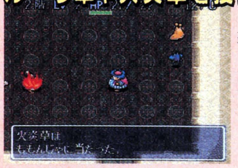
⬅このように、八方塞がりで逃げ場がないときに使え。

薬草や弟切草は



⬅ＨＰが満タンのときに、薬草を飲むとＨＰの上限が上がる。

ルーラ草や火炎草を投げても



⬅飲むと効果が現われる草を投げてもモンスターを攻撃できる。

弱っているときのちから種はダメ



⬅力が減ってるときに使っても上限は増えない。

巻物

トルネコは呪文が唱えられないが、そのかわり巻物を読めば魔法を使えるのだ。

巻物の名前	効果	アドバイス
イオの巻物	部屋にいるすべての敵にダメージを与える。	多くのモンスターがいる部屋で使うのが効果的だよ。
インパスの巻物	正体不明の杖や武器などを鑑定する。	ひとつのアイテムしか鑑定できないが、たまに全部わかることも。
バイキルトの巻物	装備中の武器の強さを１ポイントアップ。	弱い武器を強くするよりも、強い武器に使ったほうがよい。
スカラの巻物	装備中の防具の強さを１ポイントアップ。	武器同様に、特殊効果のある防具を強くしたほうがよいぞ。
レミーラの巻物	フロア全体がわかり、罠の場所も見える。	トルネコのまわりの状況を把握しておきたいときに使おう。
千里眼の巻物	フロア上のアイテムの位置をマップに表示。	パンや欲しいアイテムを早く手に入れたいときに使うとよい。
地獄耳の巻物	フロア上の敵の位置をマップに表示。	倒したい敵や敵から逃れたいときに使うのが効果的だよ。

巻物を使って楽に冒険しましょう

イオの巻物



⬆部屋内部とトルネコのまわりにもダメージを与えることができるので、このような位置で使うのが理想的。

⬇通路のさきに何がいるのかがわかる。作戦が立てやすくなるぞ。



レミーラの巻物

地獄耳の巻物は



⬆これを使えば、どこにどんな敵がいるのか、ある程度わかる。

冒険の始まり始まり



⬆王様からダンジョンの10階に落ちている宝石箱を取ってこいと命を受ける。まわりにいる人の話を聞いてから冒険に挑め。

⬇Ａボタンを押しておおなめくじを攻撃しよう。浅い階は弱い敵ばかりなので、恐がることはないですぞ。



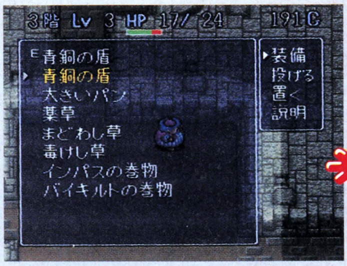
初モンスター

能力が上がるアイテムを



⬆ちからの種など、使って効果がすぐに現われるアイテムを入手した場合は、その場で使って能力を上げたほうがいいぞ。

⬅武器や盾を拾ったら、たとえ同種の武器でも装備して、どちらが強いかを比べてみよう。



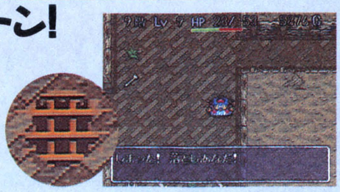
とりあえず装備してみる

ワナ編

ダンジョンのなかにはワナがいっぱい。いろんな所に仕掛けられているので注意が必要。ここではワナの紹介とあわせて、発見方法も教えちゃうぞ。

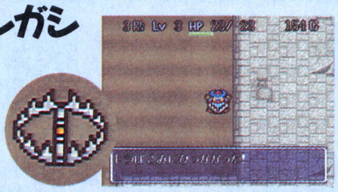
ワナ1 落とし穴でストーーン！

落とし穴に引っかかると強制的に下の階に落ちてしまう。そのうえダメージを受ける。できれば引っかかりたくないワナだ。



ワナ2 トラばさみがガシガシ

でっかいトラ(トルネコ)ばさみに挟まれて、何ターンか移動できなくなる。ただし、挟まれた状態でも攻撃することは可能。



ワナ3 地雷でドッカーン

うっかり地雷の上に乗ると、ものすごい破壊力の爆発によってＨＰが半分の値になってしまう。できれば乗りたくない。



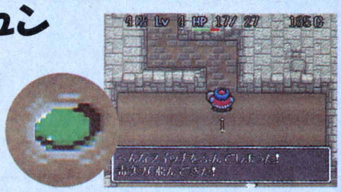
ワナ4 眠りガスがシューシュー

床から眠りガスが吹き出してトルネコがその場で眠ってしまうのだ。眠っているあいだは敵の攻撃を受けるので注意せよ。



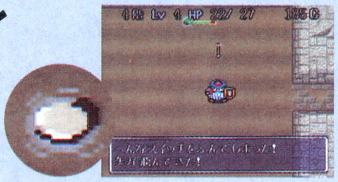
ワナ5 毒矢がビュンビュン

スイッチを踏むと、どこからともなく矢が飛んできて、ダメージを受けてＨＰが減る。やられた姿のトルネコは痛そうだぞ。



ワナ6 矢がヒュンヒュン

矢同様にスイッチを踏むと、どこからともなく毒矢が飛んできて、ダメージを受けてＨＰと力が減ってしまうのだ。



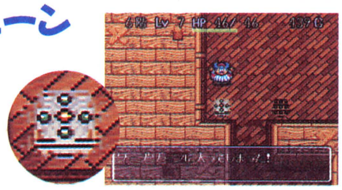
ワナ7 硫酸がプシュシュシュ！

地面から硫酸が吹き出して、装備していた盾が錆びてしまう。錆びた盾は１ポイント弱くなってしまうのだ。ショック。



ワナ8 テレポートでヒューン

このテレポートのワナにかかると、そのフロアの別の場所にワープしてしまうぞ。ルーラ草を食べたのと同じ効果のワナだ。



ワナ9 出っ張りでスッテンコロリン

目には見えない出っ張った床がある。それにつまずいてトルネコが転ぶと、持っていたアイテムをぶちまけちゃうぞ。



ワナを見破れ！

じつはワナを見破る策はあるぞ。ワナがある手前で剣を空振りさせるとワナが出現する。また、物を投げたとき本来落ちる場所に落ちなかったら、そこにワナがあるよ。

①剣を振ってみる



⬆目の前にワナがあると思ったら、剣をひと振りしてみよう。

こんなトコに発見



⬅やはり、思ったとおり。ワナを発見できたぞ。

②アイテムを投げる



⬅ワナの上には、アイテムは落ちないのだ。

敵が邪魔をしている

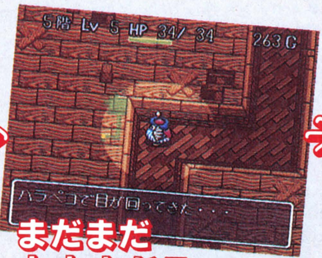


⬅おっと魔道士が道を塞いでいる。レベルが低いうちは、魔道士には勝てないぞ。

毒には注意しよう



⬆おばけキノコは毒を吐いて、トルネコの力を下げてくる。対策は、うろこの盾を装備すること。あるいは、毒消し草を飲んで回復するしかないのだ。



まだまだ大丈夫だぞ

⬆トルネコが腹を空かしているぞ。でもこのメッセージなら、まだまだパンを食べて回復する必要はない。

わりと強いぞ



⬆やっと地下５階に到着。この辺りでは、ミイラおとこに注意しよう。わりと強いので、矢を使ってダメージを与えておこう。

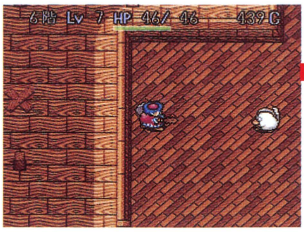
戦闘編

いよいよダンジョンでの戦闘の基本をみっちりと伝授するぞ。ここで紹介していることをマスターするだけでも、冒険が楽になること間違いなし。保証しちゃうよ。いままで地下10階までしかすすめなかったって人でも、地下15階以上まで潜れるようになるハズ。

つねに先制攻撃をしよう

先手必勝の言葉がぴったり当てはまるこのゲーム。敵が離れた場所にいたら、わざと空振りしてターンを進めよう。そして、敵をおびき寄せて隣に来たところで刺せ。

わざと空振り



⬇敵が離れた場所にいるなら、わざと空振りしてターンを進めよう。そして敵を近づけよう。

ここで攻撃すれば



⬆敵がトルネコの隣に来たところでグサリ。これで必ず先手で攻撃できるぞ。これは基本中の基本的な技だ。

強い敵には

強そうな敵と戦う場合に直接攻撃で敵を倒せる自信がないときは、間接攻撃を多用しろ。矢や杖を使ってチクチクと攻撃しておき、少し敵を弱らせておく。そして、敵が隣に来たところを直接攻撃で倒す。これで、楽に戦うことができるぞ。



矢を使い間接攻撃

⬅敵が遠くにいるときは、矢を飛ばして、ある程度ダメージを与えておくのだ。

弱ったところを間接攻撃



➡そして、敵が隣にまでやってきたら、直接攻撃でやっつけろ。かなり楽に戦えるぞ。

つねに1対1で戦おう

トルネコはひとりだけど、敵は複数いる。どんなにトルネコが強くても、一度に大勢の敵に襲われたらやられるのは目に見えている。そういった悲惨な目にあわないために、敵を通路におびき寄せて戦うようにしよう。

⬇このように部屋のなかで戦うと、1ターンのあいだに複数の敵から攻撃してくださいと言っているようなもの。これは、自殺行為だ。



×これはダメ

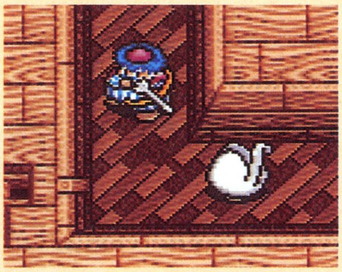
○おびきよせて



⬆通路に敵を引き寄せてから戦えば、一度にボコボコと殴られることもない。つねにこのような体制で戦うようにしましょう。

角越しを利用して戦うのがよい

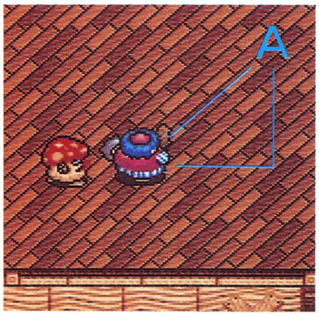
部屋の入り口や通路の曲がり角で、斜めにいる敵を剣で攻撃しようとしても効かないぞ。でもね、こんなときは矢を使って攻撃しよう。矢は斜めにも飛んでいくので、このように角越しにいる敵に対しての攻撃は有効なのだ。また杖の攻撃も有効だ。



⬆このようなときは、矢や杖を使って攻撃するのがベスト。剣は届かないぞ。

斜め移動がキーポイントですぞ

トルネコも敵も8方向に進めるのは知っているよね。右の写真の場合、トルネコがAの場所に敵から逃げるときは右斜めに進んでから上へ移動せよ。このとき上や右に進んでからAを目指すと、敵の攻撃を受けてしまう。そうならないためにも斜め移動を把握しよう。



積載オーバー

⬇トルネコが持てるアイテムの数20個までだ。いらないアイテムはどんどん捨てて、必要なものだけを持って行くようにしよう。余った草は食べてしまうのもひとつの手ではあるぞ。



このときにパンを食べよう



⬆このメッセージがでたら満腹度が0パーセントになったということ。このときに大きなパンを食べるのがベスト。

地雷が爆発ピーンチ



⬆うっかりワナの地雷を踏んでしまった。体力が半分になったので、すぐ回復させよう。

⬇キメラは強敵。勝てそうもない強い敵は、アイテムをいっぱい使って倒すのがよいぞ。



強い敵にはアイテムで

モンスター編

個性派ぞろいのモンスターがたくさん登場。やられずに冒険するためにも、ここで紹介している対等に戦えるレベルと、敵の特徴をしっかりと把握してから戦おう。

モンスター1

スライム



V.S.レベル1

EXP=1

『ドラクエ』でお馴染みのぷにょぷにょしていて、いちばんかわいく、いちばん弱いやつ。『トルネコの大冒険』でもいちばん弱いぞ。

モンスター2

ドラキー



V.S.レベル1

EXP=2

空中を飛びまわっている吸血こうもり。フワフワと飛んでトルネコを攻撃してくるが、たまにワケのわからないほうへ進むぞ。

モンスター3

おおなめくじ



V.S.レベル2

EXP=3

ヌメヌメと気持ち悪いなめくじ。スライムよりも体力はあるが、たいして強くないので、なめてかかっても平気。でもなめたくはない。

モンスター4

ももんじゃ



V.S.レベル3

EXP=5

全身けむくじゃらでかわいいモンスター。ピョンと跳び跳ねて攻撃してくる姿もかわいいぞ。大なめくじよりかは多少強い程度だ。

モンスター5

魔道士



V.S.レベル5

EXP=12

ラリホーを唱えて、トルネコを眠らせてから攻撃してくる卑怯者。レベルが低いうちは、決して起こさないこと。やられるぞ。

モンスター6

リリパット



V.S.レベル5

EXP=5

弓矢を武器に攻撃してくる。たとえトルネコが遠くに離れていても、矢を飛ばすので射程範囲に入らないように注意しながら近づこう。

モンスター7

おばけきのこ



V.S.レベル5

EXP=6

ときどき毒を吐いてきて、トルネコの力を弱めてしまうぞ。毒を受けても平気なように、毒消し草を常備しておくことを忘れずに。

モンスター8

ミイラおとこ



V.S.レベル7

EXP=15

全身の包帯をトルネコに巻き付けて攻撃してくるぞ。全身が包帯なので、炎の攻撃に弱く、火炎草なら1発で倒せてしまうよ。

モンスター9

キメラ



V.S.レベル9

EXP=25

大きな口ばしで突っついてくる鳥モンスター。堅くて大きな口ばしは、攻撃力があり、油断しているとやられてしまう恐れがある。

モンスター10

さまようよろい



V.S.レベル12

EXP=40

全身を鎧でまとった騎士。着れ味抜群の剣で、ズバッと切りつける攻撃は、かなり強い。また、鎧を着ているので防御力も高いぞ。

モンスター11

くさった死体

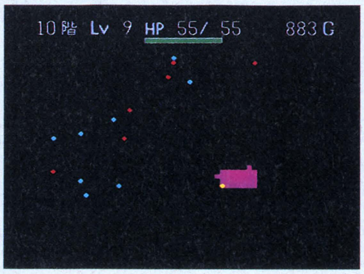


V.S.レベル1

EXP=25

腐った液を吐いてトルネコの装備している盾を錆びつかせる。でも、この攻撃しかしてこないので、盾を気にしなければ楽勝で勝てる。

いよいよ10階だ



⬅宝石箱を早く入手するために、千里眼の巻物を使ってみました。

宝石箱を入手

やったね



⬆やっとの思いでついに念願の王様の宝石箱を見つけたぞ。うれしいなぁ。

⬇宝石箱を手に入れたらあとは戻るのみ。とっとと上ぼり階段を捜して戻ろう。帰りは腹が減らない。



上ぼり階段を捜せ!

キメラ出現 油断するな



⬆帰りだからと行って油断はするな。9、8階には強敵キメラがいるぞ。

モンスター12

ばくだん岩



V.S.レベル1

EXP=30

意志を持った石のモンスター。頭付きで攻撃してくるが、もっと恐ろしいのは、やつが爆発したとき。巻き込まれるとＨＰが１に。

モンスターの動きにはタイプがあるのだ

ダンジョン内をうろつくモンスターの動きには、パターンがあるのを知っていたかな。トルネコが攻撃しない限り、ずーっと眠ってるモンスターもいる。それらを大まかに分けると５パターンあり、右のようになるぞ。

- つねに動いている
- 攻撃するまで寝ている
- 近づくと目を覚ます
- 部屋に入ると目を覚ます
- 部屋を出ると目を覚ます



⬆トルネコが近づくと目を覚まして攻撃してくるのだ

モンスター13

ギガンテス



V.S.レベル20

EXP=380

大きな体にひとつ目のモンスター。体がデカイ分攻撃力も高く、注意しないとやられてしまうぞ。こいつは特殊能力を持っていないよ。

モンスターを利用すればこんな戦いかたもできる

モンスターもときにはトルネコの協力をしてくれることも。と言うよりも、うまいことモンスターを利用して、ほかのモンスターを倒すテクニックがある。たとえば敵を多数お引き寄せて、部屋の入り口で眠らせて足止めしておく。その横で斜めに矢を打つとかね。いろいろあるぞ。

リリパットの場合



弓矢での攻撃を得意とするリリパット。こいつとトルネコのあいだに、ほかのモンスターを挟もう。リリパットは、あいだにいる敵もおかまいなしに攻撃する。その結果、あいだにいるモンスターにダメージを与えてくれる。

モンスター14

おおめだま



V.S.レベル23

EXP=250

目玉のデカイ変な格好をしたやつ。おおめだまに、にらまれるとまっすぐ歩けなくなってしまうので注意。にらまれるまえに倒せ。

ばくだん岩の場合

ばくだん岩の爆風はほかのモンスターにもダメージを与えることができる。そこで、ばくだん岩が爆発しそうになったら、敵をお引き寄せてから爆発させよう。これを利用して、まとめてモンスターを倒しちゃいましょう。



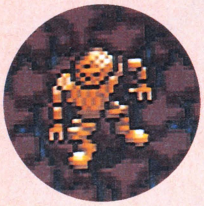
⬆ばくだん岩が動かなくなったら敵を連れてこよう。



⬆トルネコが遠くから弓矢で攻撃。ばくだん岩の爆風で敵を倒せるぞ。

モンスター15

どろ人形



V.S.レベル18

EXP=40

手をバタつかせて攻撃してくるぞ。こいつが不思議な踊りを踊ると、トルネコのレベルが下がってしまうので、踊るまえに倒せ。

ほかにもこのように



⬆このように敵をぞろぞろと引き連れてこよう。引き連れなくても、このようになったら。



⬆最初の敵が部屋に入ったところで眠らせる。



⬆寝ているモンスターの横に立ち、矢を使って斜め攻撃でついてきたモンスターを倒そう。

こんな場所に落とし穴が



⬆帰り道にも危険がいっぱい。ときには落とし穴に落ちてしまうこともあるぞ。また下の階を冒険するのか。

⬇この階まで戻ってくれば、楽勝です な。スライムも一撃でペシャンコだ。



無事に宝石箱を奪回



⬆お疲れさまでした。みごと宝石箱を取り戻すと、不思議のダンジョンを冒険できるようになるのだ。

トルネコの大冒険 秘技を大募集

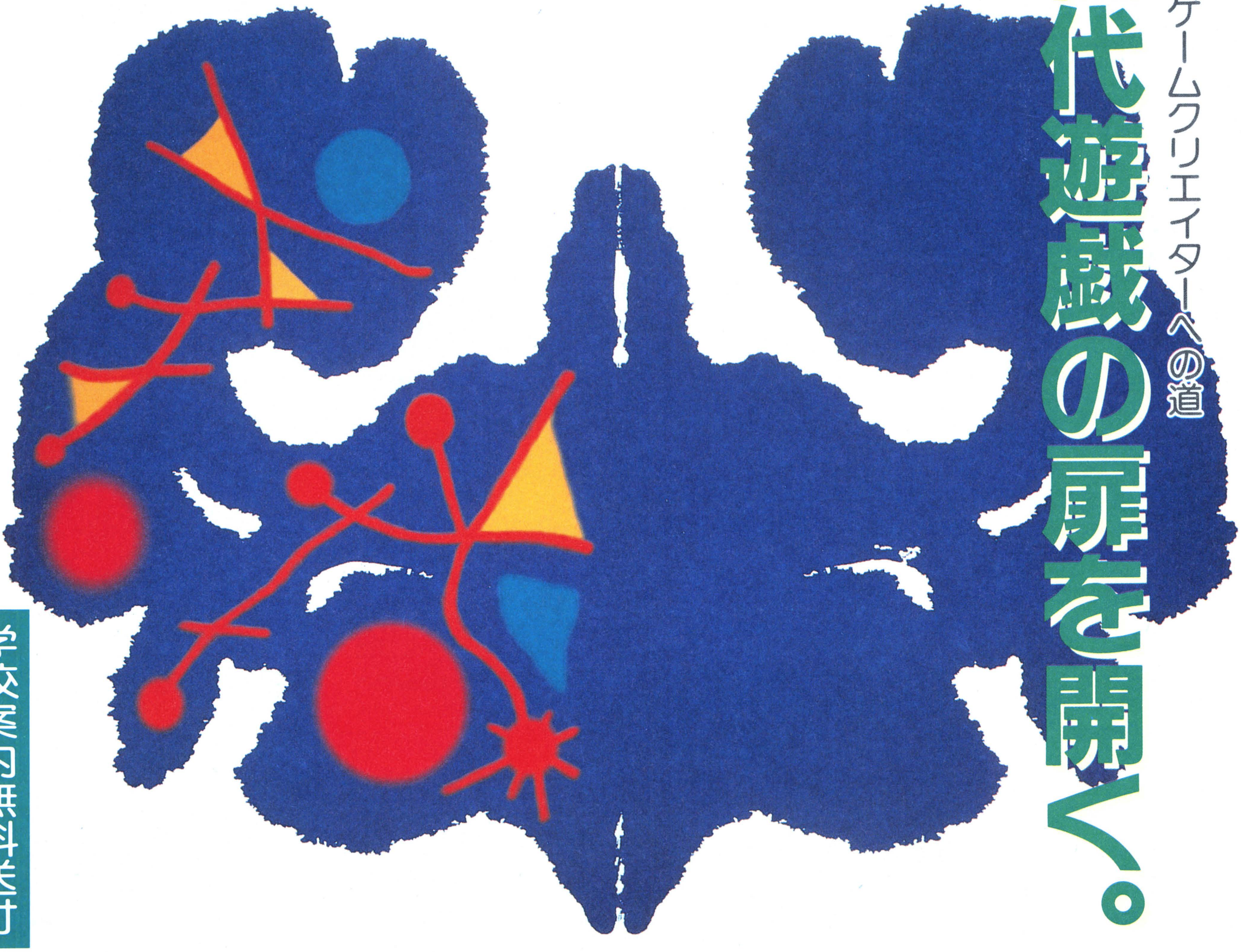
『トルネコの大冒険』の秘技を９月19日から下のファックス番号で受け付けするぞ。みんなが見つけた秘技を待っているよ。

FAX
03・5351・8144

HUMAN
CREATIVE
SCHOOL

コンピュータゲームクリエイターへの道

次世代遊戯の扉を開く。



学校案内無料送付

空想と創造の夢の扉を開く、HCS……

どんな事が好きなのか、どんな事をしたいのか、問い掛けてみてください。あなたの心に。…… その答えにクリエイティブな情熱が溢れていたら、夢への扉がここにあります。コンピュータゲーム制作には欠かせない、アセンブリ言語、C言語、CG、コンピュータサウンド、初めて聞く言葉や、初めて触れる機材やキーボード。戸惑いすら感じるそんな未知の技術や知識も、やがてあなたの夢をカタチにする力に変わる。HCSはあなたが抱いた情熱に創造力を与えるコンピュータ総合芸術学校です。



'94年度生徒募集中

ヒューマンクリエイティブスクール(HCS)

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 ☎0422-23-1111

学校説明会

- 開催日・9月26日(日)／10月24日(日)
- 時　間・受付正午
- 場　所・本校にて

※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

■募集定員　200名

■カリキュラム

●初年度

6502アセンブリ・プログラミング、C言語プログラミング、ゲーム・グラフィクス、ゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・プログラミング、映像制作工程論、ソフトウェア概論、OSゲーム数学、システム工学概論、ハードウェア概論

●2年度

コンピュータ英語(必修)、ゲーム制作実習(必修)

★デザイン課程(選択) ―映像制作―

CG実技(2D、3Dのモデリング、レンダリング他)映像美術(動画技術、原画技術、背景美術)、映像情報基礎論、映像芸術概論(シナリオ、演出、演技)CG映像制作実習

★サウンド課程(選択) ―音楽制作―

サウンド・プログラミング、現代音楽理論、レコーディング基礎理論、音響効果実習、フィルム・ミュージック概論、音楽制作実習

★プログラム課程(選択) ―情報処理―

68000アセンブリ・プログラミング、アドバンスト・プログラミング、マシン制御実習、C言語プログラミング応用

バナナ

●強引マイウェイな痴れ者どもよ、無理があるならやめるがよい。すなわち2階から眠り薬であり、階下の者は全員熟睡にて極楽三昧。ぬ、例によって大間違いである。

●語り部さん、まえの人に罪はないわ。罰を与えるおつもりならこの私に与えて!!

(神奈川県　汝の人参を愛せ)

●この痴れたわけ残念ポンチめ!! 貴様が最初である。罰として10年間鼻クソほじほじ禁止のうえ帝国サッカー部員靴下を送るので吸え。

●ガバスなんかいらないからさ、女神さんのシミつきパンツくれよ。黄ばんでてもいいからさ、頼むよ。エヘッ。(長野県　スチムソン)

●このイカレあんぽんたんめッ!! 貴様には総統の恥ずかしい写真を1000枚送る。これで我慢するのだ。

●ストーブから生まれた人はスティーブですか?

(長野県　荒井注は風)

●貴様の言うことはちっともわからぬ。悔い改めて投稿しなおせ。

●スーパーやデパートによくある"SALE"というのは「去れ」の意味で去らないと死刑ですか。

(栃木県　星勝晴)

●そのとおり。すなわち去らぬ者は、安物買いの銭形平次であり市中引き回しのうえ打ち首獄門の刑。

●このコーナーに載る人々も、みんなそれぞれ人に言えない悩みがあるんだなぁ……と思う今日この頃。(大分県　ターザン鈴木)

●さよう。だが、ゲーム帝国はそんな貴様らの楽しい仲間。いわばナイスフレンド。神聖なるこのモノクロページは貴様らの悩みを治癒するよい薬。すなわちグッドドラッグであり読みすぎは中毒必至。

●新加勢大周ってなんか古くさい気がしちゃってどうも。なんかね。

(青森県　モモガヌ)

●帝国にはすでに加勢大周ver3.1がおる。近々加勢大周NTにバージョンアップの予定坂本一生。

●映画でののび太たちの友情は、テレビに戻ったとたんに崩壊ですか。(茨城県　のっくぶー)

●劇場で熱く結ばれた絆も、テレビに戻れば一瞬でパー。すなわち幻の友情にて束の間の幸せ状態。

●鼻からヨーグルトを出したことがある。

(新潟県　チェザーレ・ボルジア)

●まだまだ甘いぞひよっ子め。我が偉大なる総統は麺類はおろか、穀類、野菜、液状食物などすべてを鼻からお出しになる。「クシャミをすると簡単に出せるんダよダよダよ(残響音含む)。どエッくしょイしょイしょイ(また含む)!! ブズにゅにゅにゅ(またもや含む)」。見よ!! 今回の総統は鼻から昨日飲まれた焼酎とつまみを出された。

●「なのだ」はもはや、牧瀬里穂のモノですか?

(静岡県　はなたかだか)

●さよう。牧瀬のアゴに隠された超小型「なのだ」装置により、比類なき「なのだ」発声が可能になる。奴の「なのだ」攻撃には総統も皇帝もみんな揃って楽しくタジタジ。

●うちの中学校の先生が「信号の色は、青はぶっとばせ、黄色は少し気をつけてぶっとばせ、赤は気をつけてぶっとばせ」と言ってましたが、これで正しいのでしょうか。

(愛知県　ウンモキラー)

●正しい。だが帝国では、青は白バイをブッちぎって突っ走れ、黄色は捕まりそうでも突っ走れ、赤はヤバいけど突っ走っちまえ、であり、神々の暴走連盟の合言葉。

●"ナタ・デ・ココ"とは、「ナタでここぶった切ってワンワン」という猟奇的花咲かじいさんの意味ですか。(機関車岩手県車一番星)

●そーのまんまやないかい!! ぬ、知らぬ間に大阪弁化。まあよい。

ゲーム帝国



驚異の瞬間移動装置、"移動ちゃん21"が完成。使用するとあ〜ら不思議、帝国は一瞬で移転完了。はがきのあて先に注意せよ。

悪魔の安楽椅子



■コンビニのお姉さんがやさしいのは私が受験生だからでしょうか。(愛知県　QUINT)

●大変だあな、受験生は。もうすぐ追い込みだしな。コンビニで夜食買ったりするのも息抜きだってことよ。

■私、花の短大生18歳。コンビニでバイト中。ある日、ガキに「おばさん」呼ばわりされたうえにタメ口まで使われた。すげームカつく。(千葉県　テクノマンボー)

●まあ怒ったってしょうがねえやな。受験が終わっただけいいじゃねえか。ってそういうことでもねえかな。

■びわほど人を馬鹿にした果物も珍しい。西瓜くらい食べれる部分が欲しい。(北海道　アンバーシャダイ)

●タネばっかりの果物だよな。ありゃ残念な気分になるんだよなあ。うめえけどよ。多量に食うしかねえよな。

■悪魔さん、オレたちの学校にもコンピューターが入りました。コンピューター室に入ったとたん、ひんやりとした空気と、心地よいにおいがあふれます。新鮮ですぜ。(茨城県　ヒューマンキラー)

●いい匂いだよな、マシンルーム。存分に楽しめよ。

女神の四の字固め



■ワコールでバイトしてたとき、ババアが私に延々と「アタクシDカップですのよ」と自慢した。「それが何なの?」と言うのをこらえニコニコして聞かなきゃいけないんだから販売員はツライ。(徳島県　西園寺ひさ)

●あらまあ、イラつく経験しちゃったのね。かわいそうに。でもそれも人生勉強ってもんよ。おがんばり。

■最近、髪の毛の茶色い女が増えてちょっとイヤです。(東京都　微笑三太郎)

●そうなのよね〜。日本人は黒髪がきれいなのにね。髪だけ茶色くて眉毛が黒くって思わず笑っちゃう感じ。

■女ども、よく聞け!! 男たちはお前らの襟首から見えるおっぱいを狙っているぞ!! かがんだときを見逃すな!!(愛知県　カンポーZ)

●そんなの百も承知よ。見えそうで見えないバランスなんだから平気よ。見えちゃうこともあるんだけどね。

■3年以上も女子校に通っていると男子への接しかたが変です。敬語使ってるし。(埼玉県　小さい人)

●男なんか子供とお思い!! 弟でも可。おがんばり!!

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

東尾修監修
スーパープロ野球スタジアム

スーパーファミコン　徳間インターメディア　9月30日発売予定　8900円

べつに特集をやっているわけでもないのに、資料館では3週間連続で野球ゲームを紹介しているのだ。やっぱり、この季節は家で野球ゲームをプレーするに限るよね、ウン。だから、今週もこれを読みながらプレーボールだ。

やっぱり野球が好きなきみに

最近はＪリーグに人気を奪われつつあるプロ野球。たしかにサッカーは試合展開がスピーディーだし、人気があるのもわかるけど、たとえ2、3点の差で負けていてもひと振りで逆転をできてしまう野球も捨てがたいんじゃないか？

そんな野球の魅力を活かしきるためにも、今週の資料館でひいきのチームを知りつくしてほしい。たとえば、長打力を秘めた選手を試合後半までとっておいて、9回裏に代打逆転満塁本塁打を狙う、なんていうのが理想的だな。

左には選手データの解説。最後のページには選手の成績別トップ10を掲載したので、自分の目指す野球に合いそうなチームを選べ!!

選手データ項目解説

項目	解説
打席	左右どちらの打席に立つのかということ。もちろん本物に忠実。
打点	シーズン中の打点ではなく、打つポイントを中高低で表わしている。
打率	打率が高ければ高いほど、ヒットを打つ確立が高いぞ。
本塁打	本塁打は打者のもつ長打力を表わしているのでとても重要だ。
盗塁	盗塁の多い選手はもちろん足が速いので走りまくれ。
タイプ	ピッチャーのタイプ。どの球種を得意とするかを表わしている。
投法	ピッチャーの利き腕と、オーバーかアンダーかを表わしている。
スタミナ	スタミナ値は先発、中継ぎ、抑えの順に高くなっている。
防御率	ピッチャーの1試合あたりの平均失点。低いほうが優秀。
球速	ピッチャーの投球の最高速度を表わしている。
C	カーブ。カーブがどれくらい曲がるかを表わしている。
S	シュート。シュートがどれくらい曲がるかを表わしている。
F	フォーク。フォークがどれくらい落ちるのかを表わしている。
CH	チェンジアップ。バッターのタイミングをずらす投球なのだ。

西武ライオンズ(L)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
つ　じ	右	高	.285	6	30
ひらの	両	高	.280	4	22
すずきケン	左	高	.261	25	1
きよはら	右	高	.289	36	5
あきやま	右	高	.296	31	27
いしげ	右	高	.297	18	15
とましの	右	中	.295	3	10
いとう	右	高	.263	4	10
たなべ	右	高	.302	13	4
おおつか	両	中	.304	1	14
あ　べ	左	低	.245	17	1
なかお	右	中	.300	10	0
も　り	左	低	.274	11	0
はにゅうだ	両	高	.182	1	14
しみず	右	低	.253	14	2
ならはら	右	低	.207	1	13

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
いしい	ノーマル	右上	先発	1.94	145	14	14	8	あり
か　く	複合	右上	先発	2.41	141	14	10	8	あり
わたなべヒ	速球	右上	先発	3.41	147	12	4	8	なし
くどう	複合	左上	先発	3.52	141	16	2	6	なし
すぎやま	変化	左上	先発	3.81	143	14	12	6	あり
わたなべト	ノーマル	右上	中継	4.87	148	10	8	6	なし
しんたに	速球	右上	中継	3.31	140	12	6	6	なし
しおざき	変化	右下	抑え	2.94	141	16	16	6	あり
かとり	複合	右下	抑え	2.47	139	16	16	2	あり

近鉄バッファローズ(Bu)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
おおいし	右	高	.280	6	39
よしだ	右	中	.257	3	27
ブライアン	左	高	.243	38	6
いしい	右	高	.290	29	4
かねむら	右	高	.260	13	5
レイノルズ	両	中	.284	19	22
むらかみ	右	高	.250	20	15
たくみ	左	中	.300	16	10
みつやま	右	中	.267	18	1
すずき	右	低	.260	12	9
なかたに	左	中	.308	2	1
よねざき	左	中	.222	1	1
なかね	右	中	.239	10	4
あだち	両	中	.250	1	6
やました	右	低	.221	5	0
ふるくぼ	右	中	.214	4	0

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
の　も	速球	右上	先発	2.66	151	10	6	10	なし
たかむら	速球	右上	先発	3.15	141	8	16	6	あり
たかやなぎ	ノーマル	右上	先発	3.93	138	8	8	2	なし
やまさき	複合	右上	先発	3.50	135	10	8	8	なし
こいけ	速球	左上	先発	3.91	142	12	8	8	なし
あわの	変化	左上	中継	3.36	139	16	10	8	なし
さ　の	ノーマル	右上	中継	4.19	139	12	8	6	あり
きよかわ	変化	左下	抑え	3.07	133	14	12	2	あり
あかほり	速球	右上	抑え	1.80	149	16	14	2	あり

オリックスブルーウェーブ(B)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
ふくら	右	高	.284	3	23
ふじい	左	中	.269	20	1
トーベ	左	中	.305	11	3
たかはし	右	高	.297	29	3
いしみね	右	中	.281	18	2
タイゲイニ	左	低	.306	37	0
おがわ	右	中	.251	2	18
なかじま	右	中	.249	6	5
たぐち	右	低	.291	3	15
もとにし	右	中	.271	2	15
むらかみ	左	中	.275	12	1
やまもり	右	中	.235	2	8
しばはら	左	中	.254	4	11
すずき	左	中	.253	1	8
たかだ	両	中	.273	1	0
さとうカズ	左	高	.277	1	2

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
ほしの	変化	左上	先発	3.62	131	16	8	8	あり
さかい	複合	右下	先発	3.29	141	10	8	6	なし
さとうヨシ	速球	右上	先発	3.21	136	10	10	10	あり
いとうアツ	変化	右下	先発	3.80	143	8	8	6	なし
はせがわ	速球	右上	先発	3.27	143	10	6	6	なし
のだ	ノーマル	右上	中継	2.98	143	12	8	8	なし
いとうタカ	速球	右上	中継	2.98	145	10	8	4	なし
のむら	ノーマル	左上	抑え	2.53	142	16	8	6	なし
かねだ	速球	左上	抑え	3.67	145	10	6	10	なし

福岡ダイエーホークス(H)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
やまぐち	両	高	.298	1	35
ゆがみだに	右	中	.286	6	15
ささき	左	高	.322	21	40
ライト	両	低	.263	21	3
きしかわ	右	低	.222	14	0
よしなが	右	低	.290	11	0
ふじもと	右	低	.253	20	2
もりわき	右	中	.206	1	1
はまな	左	中	.239	5	9
やまもと	左	高	.265	18	3
おおの	両	高	.263	3	28
ひろなが	左	低	.252	6	0
おがわ	右	中	.216	1	3
わかい	左	中	.275	1	0
みふね	右	中	.235	1	2
さとう	右	中	.276	10	10

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
むらた	速球	右上	先発	3.67	142	12	8	8	なし
よしだ	複合	左上	先発	3.64	141	8	10	2	なし
わかたべ	ノーマル	右上	先発	4.00	142	8	6	6	なし
タネル	変化	右上	先発	4.94	139	8	6	2	なし
あしかが	変化	右下	先発	4.22	137	6	6	2	あり
もとはら	複合	右上	中継	4.86	143	10	8	2	あり
おおこし	速球	右上	中継	3.95	140	10	8	6	なし
きむら	ノーマル	右上	抑え	4.92	144	10	8	4	なし
いけだ	複合	右上	抑え	4.10	135	12	8	8	なし

日本ハムファイターズ(F)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
すずき	左	中	.284	6	28
しらいカズ	両	高	.215	4	18
たなかユキ	右	高	.253	10	30
ウインタス	左	高	.282	35	1
シュー	右	中	.275	25	5
なかじま	右	中	.290	13	0
かたおか	左	高	.290	10	5
たむら	右	高	.243	9	0
おがわ	左	中	.252	1	1
おおしま	右	高	.258	15	1
もり	右	中	.302	2	5
いがらし	右	中	.292	2	0
ひろせ	右	中	.260	1	7
たなかミノ	左	中	.255	1	5
やまなか	左	中	.219	1	0
かわな	両	中	.250	1	13

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
かねいし	ノーマル	右上	先発	3.77	132	14	8	10	なし
にしざき	速球	右上	先発	4.08	143	8	4	4	なし
しばた	変化	右上	先発	3.16	130	12	12	8	あり
しらいヤス	速球	右上	先発	3.49	142	10	8	10	なし
たけだ	複合	右上	先発	3.87	137	10	8	6	あり
さかい	複合	左上	中継	4.34	132	6	6	4	なし
いまぜき	ノーマル	右上	中継	3.98	140	10	6	4	なし
しばくさ	ノーマル	右上	抑え	3.38	136	10	6	4	なし
やまはら	速球	右上	抑え	2.98	152	8	4	4	なし

千葉ロッテマリーンズ(M)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
ほり	右	高	.281	8	21
ひらい	左	中	.281	1	6
マックス	左	高	.268	13	23
ホール	左	高	.277	31	1
うの	右	中	.264	26	1
あいこう	左	低	.274	8	9
はつしば	右	中	.249	10	0
あおやぎ	右	中	.245	9	0
にしむら	両	中	.278	3	24
しまだ	右	高	.242	3	0
ながしま	左	中	.273	11	6
みなみぶち	右	中	.254	3	7
ふくざわ	右	中	.209	1	0
さとう	右	中	.219	4	6
かみかわ	左	中	.271	5	2
ふるかわ	右	低	.245	8	0

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
まえだ	複合	左上	先発	3.95	143	14	6	4	なし
こみやま	ノーマル	右上	先発	3.96	141	6	4	2	なし
そのかわ	変化	左上	先発	3.96	135	12	8	4	なし
よしだ	ノーマル	右上	先発	4.07	140	12	8	2	なし
むとう	複合	右上	先発	3.91	153	8	4	4	なし
ひらぬま	複合	右上	中継	2.41	135	10	8	6	なし
しらたけ	変化	右上	中継	4.55	138	12	8	6	あり
いらぶ	速球	右上	抑え	3.86	150	4	2	4	なし
かわもと	速球	左上	抑え	2.58	141	14	10	4	あり

ヤクルトスワローズ(S)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
い い だ	右	中	.294	7	33
あ ら い	左	低	.252	5	4
ふ る た	右	高	.316	30	3
ハウエル	左	高	.331	38	3
ひろさわ	右	中	.276	25	9
いけやま	右	高	.279	30	13
ハドラー	右	中	.270	18	4
は　た	左	高	.251	15	5
すぎうら	左	高	.284	16	0
はしがみ	右	中	.262	14	16
とましの	両	高	.257	2	26
ど ば し	右	高	.287	12	15
や な だ	両	中	.227	1	26
す　み	右	高	.262	12	0
かなもり	左	高	.272	2	0
まつもと	左	中	.266	1	20

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
おかばやし	複合	右上	先発	2.97	140	10	12	10	なし
にしむら	速球	右上	先発	3.95	148	8	10	6	なし
いとうアキ	ノーマル	右上	先発	2.77	144	12	10	8	あり
かわさき	速球	右上	先発	3.58	144	8	6	8	なし
あ ら き	変化	右上	先発	2.69	136	14	14	10	なし
いとうトモ	ノーマル	右上	中継	3.56	149	8	6	8	なし
た か つ	変化	右下	中継	4.68	134	12	10	4	あり
らんばし	複合	左上	抑え	2.35	138	10	8	4	あり
や ま だ	速球	右上	抑え	3.00	154	6	4	2	あり

読売ジャイアンツ(G)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
お が た	両	中	.286	6	31
か わ い	右	高	.258	5	22
モスビー	左	中	.306	30	20
は　ら	右	低	.272	28	4
バフィルド	右	中	.267	35	1
こ ま だ	左	低	.307	27	1
ながしま	右	高	.217	20	5
おおくぼ	右	高	.277	20	0
ま つ い	左	高	.202	20	3
よしむら	左	高	.317	14	0
にしおか	右	低	.231	7	0
しのづか	左	高	.305	5	4
む ら た	右	中	.223	10	0
おかざき	左	中	.252	12	1
よしはら	右	中	.270	1	11
も と き	右	低	.186	1	15

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
さいとう	ノーマル	右下	先発	2.59	140	16	14	6	なし
まきはら	速球	右上	先発	3.58	147	12	10	10	なし
く わ た	複合	右上	先発	3.41	147	14	16	8	あり
みやもと	決め	左上	先発	3.21	142	16	6	6	あり
こ う だ	複合	右上	先発	8.89	135	8	4	4	なし
き　だ	速球	右上	中継	2.89	147	8	4	8	なし
も ん な	ノーマル	左上	中継	3.82	140	10	16	6	なし
はしもと	速球	右上	抑え	3.62	149	8	2	8	なし
い し げ	速球	右上	抑え	1.32	147	8	2	8	なし

阪神タイガース(T)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
わ　だ	右	中	.278	1	20
かめやま	左	高	.287	4	25
まつなが	両	高	.298	23	30
オマリー	左	高	.325	15	3
パチョレク	右	高	.311	22	0
や　ぎ	右	中	.267	21	25
く　じ	左	中	.245	1	24
や ま だ	右	中	.204	4	0
お か だ	右	低	.278	19	1
ま ゆ み	右	高	.286	18	0
しんじょう	右	高	.278	11	25
か ね こ	右	中	.220	1	0
ひ や ま	左	中	.226	1	22
あゆかわ	左	中	.263	1	30
き　ど	右	低	.233	5	0
おかもと	両	中	.283	7	20

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
な か だ	速球	左上	先発	2.53	141	16	10	10	なし
ゆ ふ ね	複合	左上	先発	2.82	135	10	10	6	あり
なかごみ	変化	右上	先発	2.42	140	14	12	8	なし
か さ い	ノーマル	右下	先発	3.83	130	12	10	2	なし
いのまた	複合	左上	先発	3.56	153	8	4	6	なし
し ま お	ノーマル	右上	中継	2.39	136	12	10	2	あり
なかにし	変化	右上	中継	4.76	131	16	12	8	あり
ゆみなが	複合	左上	抑え	1.35	136	14	12	6	あり
た む ら	変化	左下	抑え	1.10	142	14	14	8	なし

広島カープ(C)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
の む ら	左	中	.288	14	31
しょうだ	両	高	.301	4	30
ま え だ	左	中	.308	19	28
メディーナ	右	高	.270	33	0
え と う	右	中	.289	16	2
こばやかわ	左	低	.279	11	0
ブラウン	右	高	.233	19	2
にしやま	右	中	.224	4	2
ま ち だ	右	中	.268	6	1
お が た	右	中	.226	3	31
に し だ	左	中	.287	5	5
やまさき	両	中	.286	6	20
こ　う	左	中	.300	2	5
お　と	左	中	.260	2	4
う え だ	右	中	.185	1	2
は　ら	左	中	.220	1	13

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
きたべっぷ	変化	右上	先発	2.58	130	16	16	6	あり
ながとみ	複合	右上	先発	4.56	144	8	8	6	なし
ささおか	速球	右上	先発	3.38	149	10	8	4	なし
かわぐち	複合	左上	先発	3.34	141	14	4	2	なし
す ず き	速球	右上	先発	3.89	145	12	10	6	なし
か た せ	ノーマル	右上	中継	3.55	143	8	8	4	なし
いしぬき	ノーマル	左上	中継	5.20	136	10	8	6	なし
もちづき	変化	右上	抑え	3.72	135	10	8	10	なし
お お の	速球	左上	抑え	1.98	147	14	14	10	なし

横浜ベイスターズ(YB)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
おおかわ	両	中	.182	1	21
いしい	左	中	.269	3	27
たかぎ	左	低	.300	5	29
ブラッグス	右	高	.311	36	4
ローズ	右	高	.332	12	12
はたやま	右	中	.221	20	1
しんどう	右	高	.246	22	24
たにしげ	右	低	.191	2	0
おさない	左	高	.250	10	0
みやざと	左	中	.289	7	14
やしき	両	低	.277	2	32
よこたに	左	中	.267	2	8
さえき	左	中	.275	11	6
たかはし	右	低	.245	1	20
あきもと	右	中	.213	2	2
やまざき	左	中	.275	1	18

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
もりた	速球	右上	先発	2.05	153	14	16	10	なし
おかもと	変化	左上	先発	3.23	130	12	12	2	なし
のむら	複合	左上	先発	4.06	143	16	14	8	なし
さいとうタ	速球	右上	先発	4.44	145	10	4	8	なし
うどう	変化	右上	先発	4.99	134	14	8	4	あり
たなべ	速球	左上	中継	3.84	145	12	2	8	なし
ながの	ノーマル	右上	中継	3.10	139	12	10	4	なし
こひやま	複合	右上	抑え	3.88	140	12	12	10	あり
ささき	速球	右上	抑え	2.46	150	6	2	10	なし

中日ドラゴンズ(D)

野手

名前	打席	打点	打率	本塁打	盗塁
たつなみ	左	高	.301	5	28
たねだ	右	高	.246	3	27
パウエル	右	低	.308	23	14
おちあい	右	低	.322	32	2
たいほう	左	低	.267	30	0
ステアーズ	左	低	.270	32	14
やまさき	右	低	.300	2	2
なかむら	右	低	.245	6	1
しみず	右	高	.229	4	29
かわまた	左	低	.269	16	0
まえはら	右	中	.269	9	13
やまぐち	右	高	.269	1	13
やの	右	中	.259	1	1
よこた	左	高	.281	2	25
さかい	右	高	.264	1	11
ひこの	右	中	.265	7	15

投手

名前	タイプ	投法	スタミナ	防御率	球速	C	S	F	CH
やまもと	複合	左上	先発	3.43	139	10	10	10	なし
いまなか	ノーマル	左上	先発	1.77	144	10	8	8	なし
かく	ノーマル	右上	先発	3.00	143	12	10	10	なし
こじま	変化	右上	先発	2.81	137	8	4	4	なし
つるた	変化	右上	先発	3.36	143	10	6	8	なし
かしま	複合	右上	中継	2.81	138	12	6	4	あり
やまだ	ノーマル	左上	中継	2.67	142	10	10	6	なし
もりた	ノーマル	右上	抑え	4.05	141	10	8	6	あり
よだ	速球	右上	抑え	3.48	146	8	8	10	なし

選手成績ベスト10

12球団の選手のなかで成績の優れた選手ばかりをピックアップしたベスト10なのだ。投手部門ではきたべっぷ、さいとう、しおざきにかとりといった選手がとくに目立っているよね。いっぽうの打撃部門では、やたらと外国人選手が目立ってるような気が。日本人選手も頑張ってくれ!!

防御率ベスト10

	名前	球団	防御率
1	たむら	T	1.10
2	いしげ	G	1.32
3	ゆみなが	T	1.35
4	いまなか	D	1.77
5	あかほり	Bu	1.80
6	いしい	L	1.94
7	おおの	C	1.98
8	もりた	YB	2.05
9	らんばし	S	2.35
10	しまお	T	2.39

球速ベスト10

	名前	球団	球速
1	やまだ	S	154
2	いのまた	T	153
2	もりた	YB	153
2	むとう	M	153
5	やまはら	F	152
6	のも	Bu	151
7	ささき	YB	150
7	いらぶ	M	150
9	いとうトモ	S	149
9	ほか3名	—	149

カーブ変化ベスト10

	名前	球団	カーブ
1	なかだ	T	16
1	さいとう	G	16
1	みやもと	G	16
1	きたべっぷ	C	16
1	のむら	YB	16
1	しおざき	L	16
1	かとり	L	16
1	あかほり	Bu	16
1	ほしの	B	16
1	ほか3名	—	16

シュート変化ベスト10

	名前	球団	シュート
1	くわた	G	16
1	もんな	G	16
1	きたべっぷ	C	16
1	もりた	YB	16
1	しおざき	L	16
1	かとり	L	16
1	たかむら	Bu	16
8	さいとう	G	14
8	あらき	S	14
8	ほか4名	—	14

フォーク変化ベスト10

	名前	球団	フォーク
1	おかばやし	S	10
1	あらき	S	10
1	なかだ	T	10
1	まきはら	G	10
1	おおの	C	10
1	もりた	YB	10
1	ささき	YB	10
1	やまもと	D	10
1	のも	Bu	10
1	ほか8名	—	10

打撃ベスト10

	名前	球団	打率
1	ローズ	YB	.332
2	ハウエル	S	.331
3	オマリー	T	.325
4	おちあい	D	.322
4	ささき	H	.322
6	よしむら	G	.317
7	ふるた	S	.316
8	パチョレク	T	.311
8	ブラッグス	YB	.311
10	ほか3名	—	.308

本塁打ベスト10

	名前	球団	本塁打
1	ハウエル	S	38
1	ブライアン	Bu	38
3	タイゲイニ	B	37
4	ブラッグス	YB	36
4	きよはら	L	36
6	ウィンタス	F	35
6	バフィルド	G	35
8	メディーナ	C	33
9	おちあい	D	32
9	ステアーズ	D	32

盗塁ベスト10

	名前	球団	盗塁
1	ささき	H	40
2	おおいし	Bu	39
3	やまぐち	H	35
4	いいだ	S	33
5	やしき	YB	32
6	おがた	G	31
6	のむら	C	31
6	おがた	C	31
9	つじ	L	30
9	ほか3名	—	30

ソフトウェア　インプレッション
Software Impression

天外魔境 風雲カブキ伝

PCエンジン	RPG	スーパーCD・ROM²
	ハドソン　発売中　7800円	

正直な気持ちを書いたから 文句ある奴は手紙をよこせ

うおおおおおおおおおう（渋谷洋一のマネ。意味なし）。アクセルがデルモはらませたんでショックでかちんちんの桃栗だ。なにを隠そう、あたしは『天外』シリーズの大ファン。『天外Ⅱ』をやりたいがために、ハワイにバカンスしにきた本田やよいお姉さまに、わざわざDUOと『天外Ⅱ』を持ってきてもらったくらいなんですから。

「税関でなんか言われるんじゃないかってヒヤヒヤしたわよ。こんなもんデカすぎてパンツのなかにも入んないしさあ（本田談）」

5月に日本へ返ったときには自分専用のDUOと『天外Ⅱ』を買いました。主婦のあたしにとってはかなりの出費でしたけど、そんなのぜんぜん気にしませんよ。ええ、こんなのは屁でもないです。だってこれさえあれば『カブキ伝』もプレーできるじゃないっスか。でもひとりじゃちょっと心細かったから、主婦仲間の伊藤さんにも、

「やっぱ『天外Ⅱ』でしょ。やんなきゃ絶交だしィ。」

って国際電話で脅迫をして、『天外Ⅱ』とDUOを買わせちゃったし。

「うわあ、責任重大じゃん」と思ったあたしは、彼女に手作りの攻略本をプレゼントしました。

「なんかブ厚い手紙だなと思ったら『天外Ⅱ』の攻略本。こんなもん作るなんて桃栗さん、よっぽどこのゲームが好きなのねってウチのダンナと呆れちゃった（伊藤談）」

というわけで、たったいま『カブキ伝』クリアーしたところですう。うーん、なんかさあ、ゲームが中盤にさしかかるまで、

「『天外Ⅲ』が出るまでのほんの繋ぎのために、短期間でチョチョッと作ってみましたがどうでしょう」

みたいな感じがどうしても拭い切れなかったっつーか、

「けっこう期待ハズレかな」

って思ってたんだけど、こうしてクリアーしちゃったら、けっこう良かったな、と素直に思ったりなんかして。やっぱフツーのRPGとはひと味違うのよねえ。それに、今回はミュージカルまでやっちゃうってところが泣かせるじゃありませんか。あれはいいね。あたしは好き。とくにカルネの歌がステキ。ンララ～♪　でも、褒めの言葉は隣のページのイザベラ永野がたくさん書いてくれると思うので、あたしはあえて憎まれ役を買って出ましょう。好きなゲームだからこそ不満もたくさんあると。さーて、たっくさん文句たれますよォ。

まず、あたしはあの横バトルが許せない。理由は以下のとおり。

①『FF』の戦闘シーンと比べたら絶対に見劣りしちゃうと思う（グラフィックやシステムなどのすべてにおいて）。②ボスキャラとの戦いでは緊張感が味わえなかった（戦闘中もボスの顔がアップじゃなきゃ辻野さんの描いた個性あるキャラが台無しだと思う）。③戦闘に時間がかかるからイライラする（読み込みに2、3秒取られるのもイヤで仕方なかった）。以上。



苦労に苦労を重ねて横バトルを採用したスタッフの方々の気持ちを察すると本当に申し訳ないけど、横バトルは元祖『FF』だけにまかせておいてほしかったってのが正直な気持ち。召喚魔法をアニメーションで見せてリアルさを出したかったのもわかるけど、それはプレーする人の想像にまかせておいても良かったんじゃないかな。だってあたし、『天外Ⅱ』の鳥寄せや三角の術使うの好きだったよ。

それに術の種類が少ないせいか、戦略を立てる楽しみが減っちゃったのも不満のひとつ。

「まず極楽に城壁をかけてみんなをかばわせて、そのあいだにカブキが凍竜。んで敵が凍っていあいだに卍丸に赤影を出させて静乱斬りで勝負をかけると。でもそのまえに火蛇や力王もかけたいのよね」

と、いろいろ頭を捻ることができた『天外Ⅱ』の戦闘は、本当に楽しかったのに……。

戦闘以外にも不満はあります。それは脇役の人（たとえば名もない町の住民）にも、もっとたくさん奥の深いエッチなセリフを言わせてほしかったってこと。孝子、デューク・ペペ、おミル、菊五郎などのように、ひと癖もふた癖もある変なキャラがあんまり登場してこなかったのも残念無念。

「さすが火の勇者。あとは最後のボスを倒すだけですね」

みたいな平凡なセリフより、

「どんなに悲しくても腹は減る。女の体ってつくづく正直だ」

っていうセリフを聞かされたほうが『天外』ならではって感じがするし、薄汚い中年男にしつこく追いかけ回されるほうが、うーんとプレーヤーの心に残ると思う。

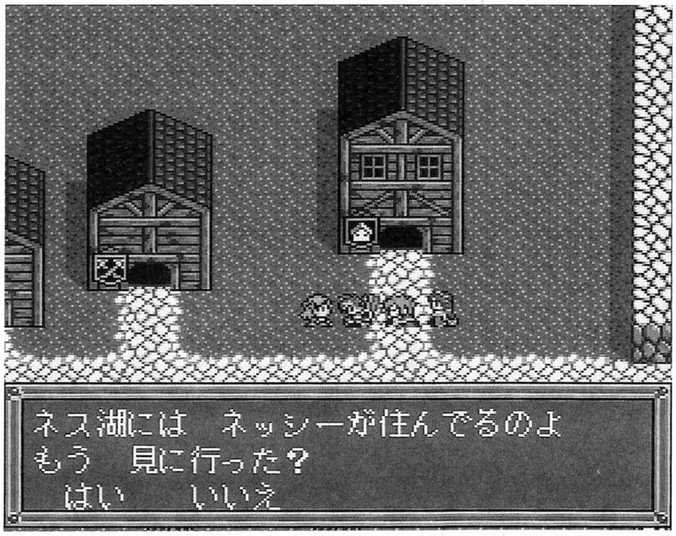
んま、あたしってば本当に生意気なことばっかり書いてるわ。しかも『天外Ⅱ』と『カブキ伝』を比べっぱなしだし、でも不満はちゃんと伝えておきたいの。だって『天外Ⅲ』は、これらを越えるゲームに仕上げてほしいんだもん。これも『天外』シリーズを心から愛してるがゆえ。わかってくださいね。

桃栗たき子（恋の耳かき使用中）

天外魔境 風雲カブキ伝

PCエンジン	RPG	スーパーCD・ROM²
	ハドソン 発売中 7800円	

円高だろうがなんだろうが やっぱ日本人ならジパングで冒険したい



旅行や取材などで、海外に行ってきた人たちの帰国後の感想は大きく分けてふたとおりある。ひとつは、〝明日にでも日本から脱出し海外に永住したい派〟。ファミ通では鈴木ドイツや川村ハチベイなどがこのタイプで、彼らが海外出張したおりには「ステイツはこんなじゃなかった、日本はやだね。できることなら帰ってきたくなかったよ」と帰国後1ヵ月間、毎日のようにつぶやいていたものです。水野店長や桃栗のように、ホントにハワイに引っ越しちゃった人もいました。で、もうひとつが〝海外も楽しいけど、一生暮らすのはごめんだぜ〟派。海外に旅行で行くのはいいけど、言葉も文化も違う国では生活したくないっていうタイプ。

私は後者の〝一生暮らすのはごめんだぜ派〟なのよね。なーんて偉そうに言い切るほど、海外旅行したことなんかないんだけどね。

外国、とくに東洋以外のさまざまな国に行けば、日本だったら絶対に体験できない魅力的なスンバラシイ体験ができるに違いないし、私も行ってみたい国や観光地は数えきれないほどあります。でも、これから先何回旅行をしても、やっぱり最後に帰ってくるのはこの国がいいなあと思ってんの。

つい枕が長くなりました。『カブキ伝』のインプレでしたね。

私のまわりでは「いままでの『天外』とシステムが違って、イヤ～ン」って意見がけっこう多いようなの。正直に言って私もゲームプレー中は、これまでの『天外』と違うさまざまなシステムに違和感や不満を感じてたさ。んが、ゲームをやり終えてまっさきに感じたことは「やっぱ、ジパングはホッとする」ってことだった。プレー中に感じたさまざまな印象はどうでもいいくらい、ジパングに帰ってこれた安心感のほうが大きかった。この感覚って、ほかのRPGのシリーズでは味わえなかったものなのよ。『ドラクエ』にしろ『FF』にしろRPGの舞台になるのは、西洋をイメージさせるものがほとんどじゃない。広井王子氏が言っているように、「日本も捨てたもんじゃない」のに、なんと、西洋のファンタジー系の主人公が多いことか……。

『カブキ伝』って『天外魔境』シリーズでありながら、じつは『天外』をパロディー化したゲームなんだと思う。戦闘システムを変えたのも、おもな舞台を海外にしたのも、あくまでも番外編ということで、本来の『天外』ではできない(『天外』ファンが許してくれない）ような試みをたくさんしたかったんじゃないのかな？ そう考えると、プレー中に感じてきた数々の違和感もなくなる。だいたい、主人公がこんなにベラベラ喋るRPGがどこにある？「プレーヤーが感情移入できないんじゃー!!」とか怒られますよ、フツー。でも、あのカブキ団十郎が勝手に主人公になってしまった、『天外魔境』の番外編だってことなら納得できるんだよね。

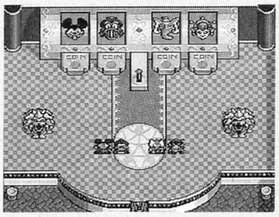
それと、『カブキ伝』ってゲームそのものだけでなく、ゲームのなかのイベントやアイテムにもパロディーが目白押しで、そこがまた楽しい。パロディーを楽しめるのは、とうぜんオリジナルを知ってる人だけ。『ジライア』や『卍MARU』のストーリーやシステムと比較するだけじゃなくて、『カブキ伝』のパロディーの部分を楽しむこともぜひオススメしたい。

ゲームにしろ映画にしろ、パロディーが許されるのはメジャーな大作に限る。そういう意味で『天外』シリーズは、パロディーを作っても許されるRPGだと思う。私も、番外編ではない、シリーズ3作目(『天外』の完結編らしい)では、やっぱり『天外Ⅱ』までの各システムを継承されることを希望する。そして、「やっぱ日本はいいわ」などとつぶやきながらプレーしたい。

イザベラ永野(だから早く『Ⅲ』をだせ)

名作パロディー劇場

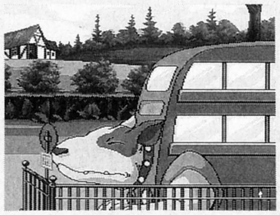
『カブ伝』がパロディーだなんて、思うのはあたくしの勝手な意見なんで、作った人には「ふざけんな」って怒られちゃうかもしれません。スマン。パロディーオンパレードの『カブ伝』やってて、ストーリーとかまったく関係ないけど、スピルバーグの『1941』って映画を思い出しました。きっとカブキって外国人から見たらヘンな日本人だね。



☗嵐山遊園地が例の某メジャーテーマパークのパロディーだってことは、まあ誰でもわかるわよね。



☗これも、あの映画をもろパロってますな。『天外』同様、早く『Ⅲ』が観たいッスよね～、ホント。



☗犬バスって、あんまり利用する機会がなかったけど、けっこう気に入ってましたです、ハイ。

元祖 水玉本舗

WATER BALL

イラスト 水玉螢之丞

今週のおテーマ：ソードワールドSFC

♨水玉先生が星雲賞受賞！



NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

9月20日～9月26日

作品

戦国伝承

発売日 9月22日



スーパーファミコンカートリッジ
データイースト 8800円

ネオジオで人気のあった格闘アクションゲームの移植。アイテムを使って武者や忍者、忍犬に変身しながら敵を倒していく。ふたり同時プレーも可能。

MASTERS 遙かなるオーガスタ2

発売日 9月22日



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ティーアンドイーソフト 9900円

好評だったゴルフゲームのパワーアップ版。全4日間を戦うマスターズモードやコンピューターと対戦できるモードなどが追加された。マウス対応ソフト。

SD機動戦士ガンダム2

発売日 9月23日



スーパーファミコンカートリッジ
エンジェル 8800円

おなじみのキャラが活躍するアクションゲームの続編。Ζガンダム、ガンダムマークⅡ、百式のどれかを選んで敵を倒す。ふたり同時、対戦プレーも可能。

批評家

浜村通信



欧州遠征の旅に出る予定（つっても、この本が出る頃には、もう戻ってるか）。目的地はロンドン、パリ、フランクフルト。欧州のゲーム事情を鈴木ドイツといっしょに見聞してくるぞ。滞在期間は約10日間。はたしてどんな収穫が得られるか。帰国後のリポートをお楽しみに。

戦国伝承 6
オーソドックスな横スクロール型格闘アクション。アイテムをとると、いかす忍者や忍犬に変身できる。この変身後の攻撃のバリエーションがなかなか楽しい。しかーし、丸裸状態のときは、いわゆる『ファイナルファイト』。ん～、パワーアップ後の派手さだけが、目立っちゃうなぁ。

MASTERS 遙かなるオーガスタ2 8
３Ｄゴルフシミュレーター。シリーズも、はや５作目ともなると、作る側のスキルも上がってくるね。コースを見渡す際とか、まだ若干処理速度に辛いものはあるものの、それでも第１作目と比べれば格段の進歩。グラフィックのトータルのデキはそうとういい。マジ、お散歩気分。

SD機動戦士ガンダム2 6
いわゆる普通の横スクロール型アクションゲーム。でも、ディテールに意外と凝っているんだな。選んだキャラクターによってストーリー、背景グラフィックが変わったりね。テレビアニメを意識した、幕間のアイキャッチはカッチョいいし、ガンダムマニアくんなら大喜びしそう。

ローリング内沢



林家こぶ平がメガネを外すと秋本康にソックリ。しかし、秋本康が眼鏡を外しても林家こぶ平には似ていない。ああ不思議ナリー。ということで、先日林家こぶ平の落語をテレビで見ました。思っていたよりおもしろかったので、こぶ平マニアになりそうです。

戦国伝承 4
ネオジオからの移植。ほぼ忠実に移植はされているみたいなんだけど、なにかが違う。なんかこじんまりしすぎて、ただの『ファイナルファイト』になっちゃってるんだよね。ああ、そういや派手さがないですね。すごいチマチマしたカンジです。プレーしててそんなにおもしろくない。

MASTERS 遙かなるオーガスタ2 7
絶対マウスで遊んだほうがいいす。前作『オーガスタ』と比べると、なんとなく約2.5倍ほどいいです。ボタンを押したあとのレスポンスの悪さは前作のままだが……。そこさえどうにかしてくれれば最高なんすけどね。でもまあ、かなり出来はいいすよ。かなり長く遊べそうです。

SD機動戦士ガンダム2 4
一応シューティングゲームなんだけど、子供向けなのかスゲー大味で単調。子供だましだよなあ。キャラクターゲーム＝つまらん、の図式が固定化しつつあるよね。そりゃいいゲームもいくつかはあるけどさ。キャラクターを使うのは悪くないけど、内容でしょうやはり。むむむ。

渡辺美紀



夏休みにはカバンに水着やタオルをぎっしりつめて南紀へ遊びにいったの。ところが、ずーっと台風といっしょで大雨ばかり。期待していた満天の星は雲で見られず、水着はカバンから一度も出さなかった。雨中の露天風呂は風情たっぷりでよかったわ（もしかして雨女）。

戦国伝承 5
前半、現世とあの世との移動がけっこう激しいなあ。ところで、この移動によって何か得することがあるのか？　よくわからん。敵の種類は少ないし、キャラの技もヘボイ。なーんかおおざっぱとか荒削りといった雰囲気が漂うゲームね。忍犬の回転と忍者のクルクル移動はスキだけど。

MASTERS 遙かなるオーガスタ2 7
『オーガスタ』のマイナーチェンジアップ版。前作でＢボタン決定が気に入らなかった私は（最近は多いですけどね）、ボタン設定が変えられるのはウレシイな。内容はティーショットの位置が決められるなど、よりリアルになったね。マスターズモードもあり、上級者も大満足ってか!?

SD機動戦士ガンダム2 5
原作のファンなら「おおっ」と思う箇所が満載！　……なのかもしれんが、くわしくないのでわかんない。ゲームはフツーのアクションシューティングゲーム。同じようなステージで同じような敵ばかりと戦うのは退屈う。対ボス戦ではコンティニュー使いまくり。３機しかないのにィ。

ジョルジョ中治



近ごろめっきりダラダラ病みたい。時間ばかりが無情に過ぎていく感覚をつねに味わっている。むかしはそんな状態が心地よかったものだが。んで、そんなおいらに似たのかエアノースもじつはそうなのだ。ズブいよなあ。500万ぐらいサクッと勝ってくれよ、頼むからあ。

戦国伝承 3
『ファイナルファイト』なゲームに変身要素を加えたアクションもの。忍者やら鎧武者やら忍犬などに、ただなれるってだけで攻略的にどうこうといった楽しみはない。あと、時空を越えて戦闘の場が移るんだけど、目先が変わるだけで、かえって１ステージが長く感じられてしまう。

MASTERS 遙かなるオーガスタ2 6
画面がワイドに、ギャラリーでコースまわりが華やかに！　なんだけど……べつにそんなのはどーでもよかったような気がする。それより、もっと速くプレーできるようにしてほしかったッス。４日間がこんなに長く感じられるんなら、ふつうのモードで腕を磨いてたほうがました。

SD機動戦士ガンダム2 3
ほとんどアクションげなシューティング。敵の弾を避けるとか武器の使い分けを考えるといったシューティングならではの楽しさが、消化不良気味。力まかせにゴリゴリ攻めて吉。とくにボス戦でその印象が強いや一ね。原作どおりだか何だかしらんがゲームとしてはつまらん部類か。

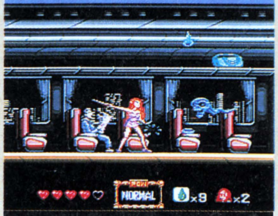
そのほかに発売されるゲーム

ファミコン　9月21日発売

テトリス　フラッシュ　任天堂　5600円［込］　カートリッジ

大好評パズル『テトリス』の最新作。『テトリス』の興奮と、『ドクターマリオ』を掛け合わせた新感覚のパズルゲームだ。ふたり対戦プレーも可能。

9月23日
ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディ



スーパーファミコンカートリッジ
バナレックス・バンダイ 8800円

人気マンガのアクションゲーム化。除霊師美神を操ってゴーストを倒し、宝石を集めるという内容。多彩なアクションとビジュアルシーンが魅力なのだ。

7 薄気味悪いモンスターがウヨウヨ。この辺のテイスト、『スプラッターハウス』にも似てるぞ。でも、ストーリーがあっけらかんと明かるいぶん、救われている。ジャンプしたり、しゃがんだり、こまかいアクションもいい味出してる。うん、ノーチェックだったけど、意外といいよ、コレ。

4 ゲームの雰囲気が『ヴァリス』や『負けるな！魔剣道』っぽいす。ありがちな横スクロールのアクションゲーム。けっこうグロく『スプラッターハウス』なカンジ。うーん、マネとか２番せんじとかじゃなくて、もう少しオリジナリティーを出してほしいすよ。目新しいとこがひとつもない。

6 原作もよく知らないしアニメも見たことがないので、キャラがどーとかってのはわからないのだが、アクションゲームとしてちゃんとしてると思う。とてもていねいに作られているから、「んじゃ先までやってみっか」という気持ちにさせられちゃうね。フックさかあがりがキモチいい。

5 ステージごとのメリハリはあるんだけど、ひとつひとつのステージが単調なのは困りもの。同じ場所をループしてるのかと思うくらい、背景や敵の出現のしかたが貧弱。除霊を題材にしているわりには、それほどショッキングなシーンもない。動きはいいが流行の美少女もの止まり。

9月23日
マクドナルド ～トレジャーランドアドベンチャー～



メガドライブカートリッジ
セガ 6800円

マクドナルドのキャラクターが総出演するアクションゲーム。地図の切れ端を見つけたドナルドが、宝を求めて冒険に旅立つ。パズル風のサブゲームもある。

7 制作は『ガンスター』を作ったトレジャーというチーム。『ガンスター』ほど、ひと目でスゴイ!!とわかるグラフィックはないけど、トータルのクオリティーはかなり高い。じっくり丁寧に作られている。噛むほどに味が出るアクションゲーム。ある意味でマニア好みの作品といえそう。

5 マクドナルドのフィレオフィッシュはおいしいんですけども、このゲームはちとイマイチ。ふつうのアクションゲームにとどまっちゃってるんだよね。それなりに凝っているんだけども、もうすこしひねってもらえれば、おもしろくなったんじゃないかな。ちょっぴり惜しいです。

7 主人公がちょっとカワユクない点を除けば(すまんねドナルド)、すんげー楽しいアクションゲーム。ステージの多彩さがスゴイ。仕掛けにもビカビカに個性がある。アイテムが『コラムス』もどきで手に入るのも楽しいお遊び。難易度設定もできて、テンポよく楽しめるのもウレシイ気持ち。

6 キャラクターの動きが小気味よくて操り甲斐があるのだ。その反面、舞台となるステージに問題ありなカンジ。けっこう雑な作りで頭にくることもしばしば。ドナルドのアクションを楽しく感じられるうちはいいが、自在に操られるようになると、とたんにつまらなくなるパターンか。

9月23日
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD



メガドライブCD-ROM
セガ 8800円

人気アクションシリーズの最新作。各ゾーンのクリアータイムを競うタイムアタックモードや、過去、未来を往復するシステムなどが新たに追加されている。

9 あいかわらずの超スピード。とくに今回は、ピンボールをモチーフにしたギミックが続出。ビュンビュンのグルングルングル。お約束のキャッチコピーじゃないけれど、マジに目が回ってしまった。オエッ。ＣＤになったことで、とくにサウンド面のパワーアップが光っていたなぁ。

8 かなりカッチョイイす。デモ画面なんかソニックのアニメーションとバリバリのラップで盛り上げちゃっててイカス。で、ゲーム自体は前作よりいろいろな仕掛けが増えて、しかもソニックのスピード感も増したカンジ。さすがセガのイメージキャラだけあって気合十分ですな。

7 今回も基本形の爽快感は満載。ＣＤだから音楽もノリノリ。生の音はやっぱいーです。今回初登場の時間の旅は、ステージをクリアーするぞというガンとした気持ちをなくさせて、適当にリング集めて走りまわろーというお気楽なノリにしちゃったみたい。好みがわかれちゃうかも。

8 背景を楽しむ余裕なんかなく、目にも止まらぬ猛スピードで突っ走り、あっと言う間にステージクリアー。50キロオーバーのスピード違反で一発免停な部分がより強調されたカンジ。じっくり遊びたい派には向かんかもしれんが、たまにはスピード感に酔いしれるのもいいと思うぞ。

9月23日
モンキーアイランド



メガドライブCD-ROM
ビクターエンタテインメント 8800円

スティーブンソンの名作『宝島』をモチーフにしたアドベンチャーゲーム。主人公の少年が海賊になるため、メイレー島を訪れるところから物語が始まる。

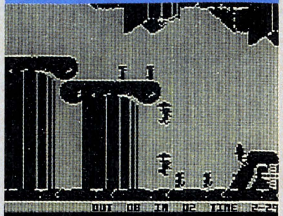
6 舶来のアニメアドベンチャー。展開はゆっくり。謎に詰まれば、先には一切進めなくなる。あちらでは続編が出るほどの人気作だが、昨今の盲導犬RPGに慣れた短気な日本人には辛いかも。会話コマンドのなかにあるアメリカンジョークをじっくり楽しむだけの心の余裕のある人なら。

6 ゲーム内容はスゲースゲーおもしろいんだけど、だけどねえ。人と話そうとするとＣＤ読み込み、画面外に移動しようとするとＣＤ読み込み。と、ＣＤの読み込み頻度が高い。しかも読み込み時間が長くて長くて、もううざったくてゲームに集中できーん。どうにかしてほしいす。

6 このゲームシステム自体はすごく好きなんだけど、読み込みの長さ、あまりにも不親切な展開など、「ちょっとやるか」なんて気楽に手は出せませんね。時間をかけてじっくりと、画面の端から端まで調べる心意気で立ち向かわないと根負けするかも。ハマレばエンディングまでかな。

4 このテの"考えアドベンチャー"は、個人的には大好きなのだがいかんせん読み込みが多すぎる。建て物のなかに入っては読み込み、人に話しかけては読み込み。時計のマークを見ているほうがゲームをやってる時間より長いってのはどうかと思うなあ。ものすご～くもったいないランド。

9月23日
レミングス



ゲームボーイカートリッジ
イマジニア 3900円[込]

パソコンやスーパーファミコンなどでおなじみのパズルゲーム。直進するレミングたちに8種類のコマンドで命令し、出口まで誘導するのが目的なのだ。

6 発想の斬新さと完成度の高さで、一世を風びしたアクションパズル。でも……ボタンを押す微妙なタイミングやキャラのかわいい動作が、小さい液晶画面ではいまいちうまく再現されてない。ゲームの肝の部分なのに。ゲームボーイにはちと荷が重かったかも。いいソフトなんだけど。

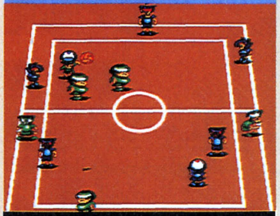
6 こんなチマチマしたゲームをゲームボーイで……なんて思う人もいると思うけど、そんなことないすよ。よく出来ていて、それなりに楽しめます。ゲームボーイなりによく考えられて作られていますね。しかもほとんどチラつかないのがスゴイす。ヒマ潰しには最高のゲームすね。

6 これはまさしく『レミングス』。もともと小さいけど、これはほんとうにちっちゃくて、しかもモノクロだけど、『レミングス』なのだ。ポーズをかけているあいだもカーソルが移動できたりコマンドを選べたり、とっても遊びやすい構成になっているの。けっこう楽しく遊んじゃったわ。

5 ゲームボーイの移植としてはよくできているほうだと思う。レミングスが自爆するときの残酷シーンに胸のすくような木っ端微塵さはないが、動きなんかレミングスそのもの。こまめに指示を与えないとクリアーできない面など、操作の辛い部分もあるけどね。階段の角度に注意だ。

9月24日

GO!GO!ドッジリーグ



スーパーファミコンカートリッジ
パック・イン・ビデオ　7800円

最大４人同時プレーが可能なドッジボールゲーム。通常ゲームのほかに、キャプテンを先に倒したほうが勝ちという変わったルールのゲームも楽しめる。

5 選手の動きを作戦で決められるのはいい。楽だし。そのシステムのメリットは十分わかるけど、納得がいかないことがひとつ。ボール真近の人間が、目の前のボールを取りにいかないこと。いちいちキャラ変更なんて、めんどうくさいよ。４人対抗、協力マッチは楽しいんだけどね。

5 いろいろあるドッジボールゲームのなかでも、オイラはこれがいちばん遊びやすいなあ。コートを縦にした視点というのがいいよね。で、おもしろいかと聞かれると、そんなでもない。遊びやすいだけで、内容は従来のドッジボールゲームと同じ。うーん進展しないんですかねえ。

5 単純で簡単なドッジボールゲーム。こんなふうにお手軽に遊べる１本があってもいいかな、とは思うけど……。ただダラダラと遊んでいられるけど、手に汗握ったり興奮したりはしないんだよなあ。必殺シュートも気まぐな仲間の位置しだいだしね。かわいくって迫力不足なのかも。

5 縦型のコートを画面内に収めたにしては、ボールのスピード感はあるし狭い感じもしない。必殺シュートを放つときに困るかなあって程度か。背中にうまくジャンプして乗っかる距離感がつかみにくいのだ。見た目はヘナ～だが、キリスト的な犠牲心を盛り込んだ硬派ゲームとみた。

9月24日

ダライアスフォース



スーパーファミコンカートリッジ
タイトー　8800円

名作横スクロールシューティングの最新作。今回は、操作できる自機の種類が３種類に増えているので何度も楽しめるぞ。分岐式コース選択も健在なのだ。

6 根強い魚介類ロボファンのため、再び登場。攻撃パターンを３種類から選択可能にし、魚介類メカのバリエーションを増やした。コレですべての説明がつく。グラフィック関係はパワーアップしているけど、マイナーチェンジの域は出ていないね。ん～、コレも定番化ソフトの宿命かも。

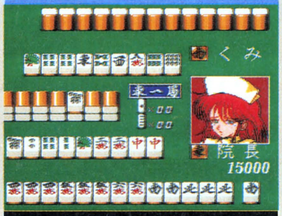
4 正直言わせてもらえば、前作よりつまらない。これは『ダライアス』じゃないでしょ。『ダライアス』じゃないと割り切ってプレーしてもやはり楽しくない。とくにボタンの押し分けしだいで攻撃方法を変えるシステムは使いづらい。あと、全体的に単調な雰囲気で緊張感がないす。

6 あーくやしい。なんともクヤシイ。正統派シューティングというのかな、これって覚えゲーじゃん。わかってるのに、同じ場所で５回はやられないとさきに進めない。こんなヌルイ私が情けないやら悲しいやら。EASYでも、ボスにたどりつくところは機０なんだもんな……。トホホ。

6 イメージがずいぶん変わった。たしかにボスは生体メカのままだが、パワーアップのしかたとかステージの雰囲気がぜんぜん違うんだよね。攻撃方法が切り替え式なのも面倒。前作ファンはどう思うのかなあ。個人的に思い入れがないんで、難ゲーだなあっていう印象を持った程度。

9月24日

麻雀クリニックスペシャル



PCエンジンスーパーCD・ROM²
ナグザット　7800円

15人の美少女が登場する麻雀ゲーム。新米の院長先生が、病院内で起こるさまざまな事件を解決するために美少女たちと麻雀で勝負するといった内容だ。

7 麻雀ゲームとしてみれば、デキはＢ級。配パイパターンが決まっているので、相手さえ選べば、簡単に上がることができる。サービス画面目当てのをプレーヤーには、このＢ級さ加減がかえってうれしいかも。会話コマンドの選びかた次第で、複数のストーリーが楽しめるのも◎ね。

4 ツモる牌がパターン化されているみたいね。だからそのパターンさえ憶えればかなりの確率で上がれるっすよ。雀聖と呼ばれるような人には、そこいらへん不満かも。あと、アドベンチャー的なストーリーモードはけっこう強引な内容で笑えます。割り切って遊べば楽しいっすスス。

4 配牌、ツモる手などが、パターン化しちゃってる。それを覚えてしまえばカンタンに勝てちゃう……んでしょうね、それなりの人は。私の場合、まだまだその域に達してないみたい。ヘボ。勝てば看護婦ちゃんたちのちょっとエッチなシーンも見られます。そっちがメインなのかも!?

4 数種類(数10種類？)の同じ配牌、同じツモの麻雀なので、ようはすべてのパターンを覚えてしまえばいいのだ。麻雀の本質からかなりズレてはいるが、配牌を見るだけでアガリ型がわかってしまうのも、また楽しからずやなカンジ。麻雀はどーでもよく、ビジュアルシーン期待の人なら。

10月１日

レッドオクトーバー



スーパーファミコンカートリッジ
アルトロン　8800円

同名映画のアクションゲーム化。潜水艦レッド・オクトーバーを駆って、テロリストや武器商人と戦ったり、豪華客船の道案内など、さまざまな任務を遂行する。

5 魚雷、爆雷、ミサイルなどなど。攻撃パターンを４種類持っているんだけど、そのどれも発射感覚が爽快。絵柄から、ノスタルジックな雰囲気を漂わせているぶん損をしているけど、たまにはこーゆー単純アクションゲームで遊んでみたいなんて気になるのは、オヤジ趣味なのかな。

4 グラフィックがちょっとショボショボ。スーパーファミコンというより、ファミコンっぽい。あと音もイマイチ。ゲーム自体は同名のゲームボーイソフト、ファミコンソフトとほぼ同じ。メリハリに欠け、たんたんとしたカンジ。ゲームボーイの対戦はおもしろかったのに……。

5 さまざまな方向へ攻撃できるのだが、なぜか後ろへの攻撃は皆無。敵はグリグリ方向転換して後ろからも狙ってくるのにそりゃないぜって感じ。バリアや無敵(？)もちっとも役に立たん。３Ｄシューティングシーンは弾のスピードが遅すぎ。その感覚に慣れるまで時間がかかったな。

4 このゲーム、なんか古くさ～い香りがしてくるんだよね。潜水艦のやけにキビキビとした動きや効果音の使いかたとかが、年代モノのせい？　古いゲームはすべて否定するってわけじゃないけど……。わらわら出てくる敵潜水艦に思わず「もういいよ」って言いたくなっちゃいました。

9月24日

メタルエンジェル



PCエンジンスーパーCD・ROM²
パック・イン・ビデオ　7800円

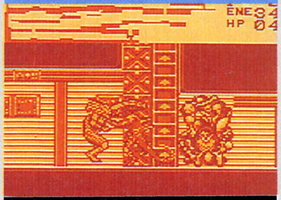
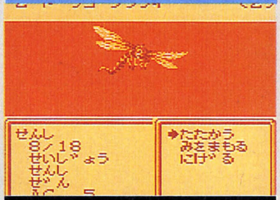
近未来の格闘技フルメタルバトルを題材にしたシミュレーション。プレーヤーは日本選手団のコーチとなり、５人の女の子をトップバトラーに育成するのだ。

5 流行りの女子育てゲーム。カワイイ５人の女子を育ててモビルスーツで戦闘とは、なんとツボを押さえた設定!!　でも……待ち時間の長さが展開を単調にし、数字のやり取りやってるんだな、なんてよけいなことさえ考えさせちゃうんだな。底が見えてしまう。バトルも運次第。ん～。

4 『卒業』を意識したゲームなんだけど、あれほどおもしろくない。まず、生徒に１週間分の課題を与えるんだけど、その１週間分の課題をこなすにはかなりの待ち時間がかかる。この作業を何十回とくり返すわけでしょ。考えただけでメロメロ。もう少しユーザーのことを考えてほしい。

4 育てゲーってヤツですね。でもこれちょっとかったるいよ。女の子たちがメニューをこなす時間が長すぎる。個人指導しても、目に見えて反応があるわけじゃないし。５人のステータスがひとめでチェックできないこと、それと彼女たちがかわいくないことも不満。続編に期待します。

7 わりとデッサンのあまいギャル絵なのでたいした期待はしてなかったんだけど、なんか見事にハマッてしまいました。たぶん育てゲーという分野が異常に好きなんでしょうねえ。イベント関係はほとんどないし、女の子たちは素直すぎるし、あんまり楽しそうじゃないんだけどなあ。

9月24日	9月24日	9月24日	9月25日	
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	**ジョーダンVSバード ONE on ONE**	**エイリアンVS プレデター**	**ウィザードリィ・外伝Ⅲ 闇の聖典**	**Best Picks of This Week**
				
メガドライブCD-ROM 光栄 9800円	メガドライブカートリッジ EAビクター 8900円	ゲームボーイカートリッジ アスク講談社 4500円[込]	ゲームボーイバックアップカートリッジ アスキー 5150円[込]	夏休みの発売ラッシュもとうに終わり、年末まではまだ間がある。こんな時期にこっそり発売するソフトに以外と掘り出し物があるかもよ。いやホント。マジで。
パソコンから移植されたシミュレーションゲーム。后との駆け引きによって血縁者を作るオルドシステムが特徴。元朝の成立ほか5つのシナリオが楽しめる。	NBAの人気プレーヤーが登場する1対1のバスケットボールゲーム。ダンクシュートの技を競うスラムダンクコンテストをはじめ3種類の競技が楽しめる。	異星人プレデターが主人公のアクションゲーム。人類が開拓したコロニーに潜んでいるエイリアンのボス、エイリアンクィーンを倒すことが最終目的だ。	人気3DRPGのゲームボーイ第3弾。今回は、キャラクターの種族や職業が大幅に増えていたり、通信ケーブルを使って対戦できたりと盛りだくさん。	
7 基本的には他メディア版と同じ。ただし、マニア殺しの必殺技、武将名鑑がついている。各種武将データをモニター上でチェックなんて、たまらん!! ところで、子作りが重要なポイントなるのはわかるけど、后のデータが「指揮力のある子を産む女性」だけの人がいるってのはスゴイ。	**6** 10年ほど前にアップルⅡというパソコン向けに発売されていた、バスケットゲームのリメイク。1対1という一見ジミめな展開。でも、キャラの動きが妙にリアル。ついつい引き込まれてしまう。こーゆ――点豪華主義的作品をがっつかずに遊ぶのって、なんだか粋な感じがしない!?	**4** 横スクロール型のオーソドックスなアクションゲーム。敵がくればパンチで倒す。分かりやすいのは助かるんだけど。なにしろ見にくい。敵キャラはチラつくし、スクロールさせると背景が流れる。トラップを見つけられずに、「おや、死んだらしい」的終了が続出。ん～、ツライ。	**8** 種族、職業、魔法が大幅に増えたことにより、ますます自由度が増した『ウィズ』。隠し扉、トラップ続出のおかげで、難度はさらにアップしたけど、そこがマニアくんには、たまらんだろな。マッピング機能のおかげで、携帯用機にピッタリの仕様。欧州出張のおともに持ってきます。	まず『ソニック』。『マクドナルド』は、キャラものに珍しく、しっかりした作り。偏見を捨てて試してみては。格段の進歩をとげた『オーガスタ』も要チェック。てなわけで私は、『ウィズ』を持って欧州に行ってきま～す。
5 データの量がスゴイ。武将、子供などのデータがすべて見られるのはいいよね。それはいいんだけど、戦闘がものスゴークかったるいのは勘弁してほしい。1回の戦闘に数分かかるんだもの。ただでさえ手間のかかるゲームなんだから、どうにか配慮してほしいです。お願いっす。	**7** 選手の動きがよい。ダンクシュートとかスゲーかっこいいすよ。ワンオンワンのバスケゲームってなんか地味っぽいカンジけど、全然そんなことないんだよね。けっこう楽しめちゃう。1対1なんだから、もう少しいろいろなテクニックが使えればもっとよかったんだけどねえ。むむう。	**4** どうしてエイリアンとプレデターが戦うんでしょう？ 謎です。まあそれはいいんですけどね。で、ゲームはといいますと、なんかチマチマした印象を受けますね。何をやっているのかサッパリわかりません。あと、死ぬとスタート地点からやり直しというのもナンですな。むむむむ。	**5** 前にも書いたと思うけど、『ウィザードリィ』の楽しさがまったくわからん。ゲームとしての出来はいいんだけど、オイラにとってはそんなに楽しくない。でも、今回のやつは対戦ができるんだよね。ようは鬼ごっこみたいなミニゲームなんだけど、それは楽しいすよ。ええ。ええ。	今週はク(ピー)のようなゲームが多いなか、キラリと光ったのが『ソニックCD』。秀逸です。それにしても、もっとおもしろいゲームを作ろうという意志がないんですかね。似たようなゲームばかりで困りもんすすす。
6 ゲームは他機種とだいたい同じね。ただ、これにはCDの容量を活かした人物データがオマケについている。マニアはこっちのほうが魅力かも!? 戦闘に時間がかかるのがちょっとナニだが、まあ『信長』シリーズとかよりはとっつきやすいゲームだと思うなあ。オルドも笑わせるし。	**7** こういうわかりやすいゲームはスキだなあ。One on Oneにしてもスリーポイントシュートにしても、「技のキレを競うぜ!!」的なノリがたまらなくイカス。ダンクシュートはその種類の多さにビックリ。タイミングがあわず華麗なシュートは決められないが、かっこいいからい―や。	**5** 狭いダンジョンのなかをさまよいながら出口とアイテムを捜す。こーゆーのってわりと夢中になっちゃうもんなんだよね。ただ、このゲームの場合、敵の出現がわりとイキナリな感じで、かならず1発くらってしまうのが悲しい。上のレーダーにもっとまえから映ってくれればいいのに。	**6** ゲームボーイ版『ウィズ』の完成度の高さは相変わらず。でも今回の何よりの変化はダンジョンが複数になったこと。しかも町の人から情報を得てひとつずつ謎を解いていくあたり、フツーの(って言いかたヘンだが)RPGっぽくなったみたい。でも、やっぱりムズイんですよね。はあ。	今週はメガドライブ関係がいいかも。『ソニック』、『マクドナルド』、『ジョーダン』あたりね。やっぱアクションゲームはメガドライブがいーのかもしんない。バッドはキライだけど。時間があるなら『猿島』もオススメ。
6 人物事典やサウンドなど、メガーCD用のいつものオマケとシナリオの数に変更あり。内容は例のごとく、他のハードとなんら変わりはない。あえて言うなら、しゃべってくれるのは有難いんだけど、オルドシーンだけは勘弁してほしかったッス。こっ恥ずかしくて聞くに耐えないのだ。	**7** 本編のワンオンワンよりもサブゲームのほうがおもしろかったりするのだ。けっこうすぐにタイミングがつかめるので奥が深いとは言えないが、ダンクやスリーポイントを決めるのは、やはり気持ちいい。コンテストでうまくなれば、対戦もおもしろく感じられるようになるのだが。	**3** 見にくすぎですな。プレデターもエイリアンもデカイって部分には好感が持てるんだけど……。また、エイリアンの攻撃やマップデザインがおざなりで、起伏がなくダラダラした印象を受けてしまう。多彩とは言わないまでも、見やすいアクションなども少しあってもよかったのでは。	**7** いまさらナニ言ってんだと思われるかもしれんが、『WIZ』のキャラクターメイキングはやはり楽しい。しかも種族が増えてるのでなおさらなのである。これでもっととっつきやすかったら最高にステキなゲームなんだがなあ。フリークスには満足のいくデキでもアナザーにはどうも。	全体的な線でオススメできるのは『ソニック』のみ。あとは、筋モンに3本くらい。バスケ野郎に『ジョーダン』。育てゲー信者には『メタルエンジェル』。ウィザードラーは『ウィズ』。季節の変り目です。寝冷えに注意せよ。

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。



最新ゲーム大紹介II

エポック社の野球はこうなるのだ

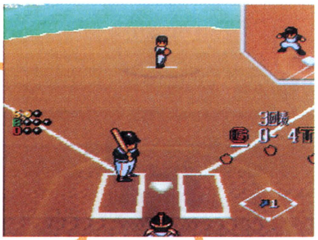
はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版

エポック社の大ヒット商品というと、『バーコードバトラー』と『野球盤』があるよね。そのふたつの商品が、ほどよくブレンドされた野球ゲームがこれだ。

スーパーファミコン SF	スポーツ	バックアップカートリッジ
	エポック社　10月29日発売　9800円	8メガ

いろいろあります

タイトルからもわかるように、選手名はすべて実名。選手の個人データでは、『まんがパロ野球ニュース』でおなじみの人気マンガ家、はた山ハッチのイラストをもとに選手の顔が描かれているのだ。また、ピンチやチャンス時に『バーコードバトラーII』を接続して、バーコードを入力すると何かが起こるぞ。何が起こるかは秘密だ。



⬆選手名はすべて実名。選手の体型なんかも、よく再現されてますなあ。



⬆松井の顔は……けっこう似てますな。顔を見るためにデータを見まくれ。



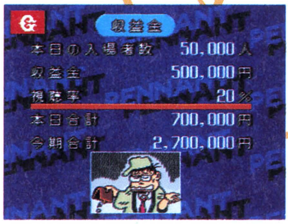
⬆好プレーや珍プレーは、リプレー機能で何度でも見ることができるぞ。

鍛えてペナントを制覇すれ

ペナントレースモードで勝つためには、なんといってもお金が必要なのだ。バットやスパイクなどを買って選手の能力をアップさせたり、トレードでいい選手を獲得することができるぞ。1試合終了するごとに収益金が入ってくるので、そいつでやりくりしていこう。



➡試合後にはパロ(？)野球ニュースを見れるぞ。



⬅試合後の収益金は対戦チームによってまちまち。



⬅コーチを雇って特訓できる。すごい速球を投げるぞ。



⬅道具屋でなんか買うべし。バットとか。



⬅元木プラス10万円で清原を獲得できることも。

おまけモード(？)バトル野球盤がアツイの

野球盤

野球盤はお得(？)なことに、ふたつ用意されている。ひとつはアウトゾーンがたくさん設置してある野球盤。もうひとつは内野の位置に大きな穴があいている野球盤だ。どちらもルール自体は単純明解。お試しあれ。



⬆うまいこと転がってツーベースヒット。実力より運ってこともありそう。

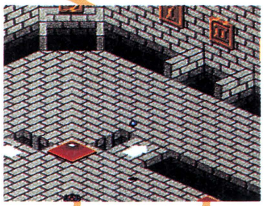
エポック社の野球盤が、ゲームになって登場したのだ。その名もバトル野球盤。打ったボールの転がっていったポイントでヒットかアウトかが決まる、例のアレだ。

見ためはふつう



⬆野球盤といっても、ぱっと見はふつうの野球と変わんないすね。

でも違うの



⬅打つと違いがわかる。野手が守っていないのだ。

消える魔球!!



➡あの消える魔球も再現。絶対打てないッス。

バーコードも

バトル野球盤では、『バーコードバトラーII』と併用して遊ぶと、作戦コマンドや魔法を使うことができる。約64倍楽しくなるのだ(当社比)。入力したバーコードの種類によって、試合の展開が大きく変わることもアリ。



⬆作戦、魔法でプレーのはばが、グーンと広がる。バーコードですれ。

パンダの父ちゃんはいずこに……

らんま1/2 朱猫団的秘宝



おまたせしました。『らんま1/2』が、何と、初めてRPGになったのです。女になったり、豚になったり、そして猫にもなって大あばれするんだよね。

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	東宝　10月22日発売　9800円	12メガ

朱猫団を相手に大暴れっ!!

コミック、そしてアニメで人気の『らんま1/2』が、スーパーファミコンのRPGで登場。らんま、あかねなど人気キャラクターが朱猫団という悪猫集団に戦いを挑むのだ。

各キャラクターは、それぞれ装備した武器のほかに、原作でおなじみの奥義(必殺技)で敵を攻撃することもできる。たとえば、らんまは火中天津甘栗拳、良牙は爆砕点穴など、武器よりも強力な攻撃ができるってわけ。キャラクターによっては、奥義が攻撃するものではなく体力を回復できるものだったりもするのだ。

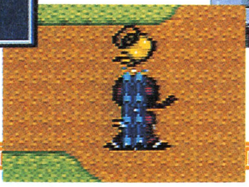
原作に忠実なのは奥義ばかりではない。らんまが自由自在に女に変身することもできちゃうのだ。女らんまでなければ通過できない、なんて場所もいくつかあるぞ。



⬆原作では見られなかった必殺技にも、たくさんお目にかかれるのだ。

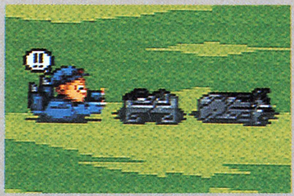


➡らんまやおなじみのキャラクターたちが住んでいる練馬。



⬅らんまは湯入りのヤカンと水入りのバケツを持ち、いつでも変身できる。

物語はここから始まる……



⬆猫魔王のカムサルとは……。う〜っ、考えるだけでも恐ろしい……。

星の水晶という、願いをかなえることができるアイテムを手に入れ、封印されている化け猫の神カムサルを復活させようと目論んでいる朱猫団。ある日、朱猫団はこの星の水晶を発掘させるために、らんまの父玄馬を誘拐した。らんまたちは、父を捜すための冒険に旅立つことに……。



見て!! 見てっ〜!! ぼくたちが大活躍するよん!!

このゲームの主人公は、もちろんらんまだ。そして、あかね、良牙、シャンプー、ムースなどといったキャラクターたちがらんまとともに大活躍するってわけ。なかには戦いに参加しないかわりに、冒険に役立つ便利なアイテムをらんまたちにくれる親切な奴もいるのだ。

また、水をかぶると良牙は小豚に、シャンプーは小猫になる、というキャラクターたちの特異体質も原作どおりに再現されている。ファンにはうれしいかぎりだ。もちろん、個性的なキャラクターたちがたくさん登場するので、『らんま1/2』を知らないキミも十分にゲームを楽しめるぞ。



◀らんま

言わずと知れた、この物語の主人公。口には出さないが、星の水晶の力で変身体質を治そうと企んでいる。



あかね

手当などといった回復系の奥義を得意とするのだ。もちろん、攻撃系の奥義を使うこともできる。▶



シャンプー

猫飯店のばあさん、コロンの孫娘。治療や復活などの奥義を使う。



響良牙

らんまのライバル的存在。石的回輪傘や地理滅裂などの奥義を使う。



右京

お好み焼き屋を経営している、うっちゃん。らんまを追って東京に来た。



ムース

中国からシャンプーを追いかけてきた。白鳥拳などの奥義が得意。

さあ、さっそく冒険に出発しよう!!

エリア1●練馬

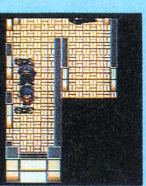
父の玄馬をさらわれてしまったらんまは、あかねとともに朱猫団を追うことになる。ここで、猫飯店に行ってみるとシャンプーを仲間にすることができるぞ。また、異様な雰囲気が漂う学校に最初は入れないが、朱猫団から鍵を奪うことによって入ることができる。しかし、そこでは、校長が罠を仕掛けてらんまたちを待っていたのだ。



⬆突如現われた謎の集団、朱猫団。なんと、星の水晶を発掘するために強い人々を集めているらしいぞ……。

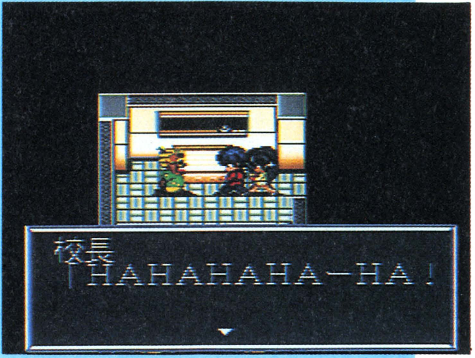


⬇朱猫団にカギをかけられ学校には入れないのだ。カギを手に入れよう!!



⬆朱猫団からカギを奪い、学校に入ってみると何かようすがおかしいのだ。いったい、何が起こったんだろう？

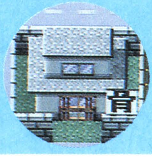
校長の裏切者〜っ!!



⬆学校の教室では、原作でもおなじみの個性的（？）な校長と朱猫団がらんまたちを待ち構えていた。らんまたちは、このままヘンな校長の罠にはまってしまうしかないのかなぁ……（悲しい）。

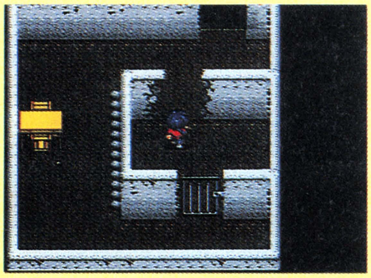
おなじみのお店がたくさんあってウレシイね!!



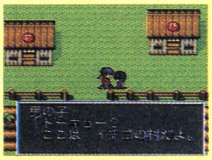



エリア2●イチゴの村

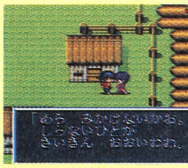
校長の罠にはまってしまい気を失ったらんま。気がつくとあかねとシャンプーの姿はなく、らんまひとりだけが牢屋に入れられていて……。どうにか外に出てみると、そこはイチゴの村というところだった。村の人たちの話では、玄馬がとなり村にいるらしい、とのこと。さっそく、となり村に出発だ。



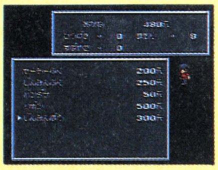
⬆牢屋から脱出して玄馬、あかね、シャンプーを捜せ。



➡イチゴの村ってどこ？　東京に帰りたいよう〜!!



⬅村の人々と話をして情報を集めよう。



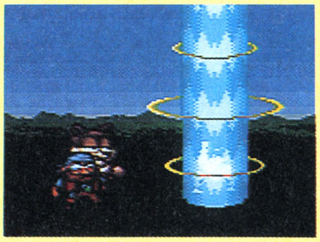
➡冒険に旅立つんだったら装備は万全に。



⬅隣のリンゴの村にレッツゴー!!



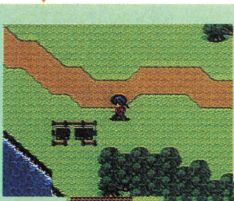
⬅リンゴの村に行くまでには強敵が続々登場する。



⬆いくら強い敵もらんまの奥義でいちころなのだ。さすが、らんまだね。

エリア2●リンゴの村

無事、となり村に着いたらんまは、道に迷った良牙と出会うことになる。そこで、らんまは良牙とともに冒険することになるってわけ。村を探索してみると玄馬は去ってしまったあとで、かわりに朱猫旅館というあやしげな旅館を見つけることができる。もしや、この旅館のどこかにあかね、またはシャンプーが……？



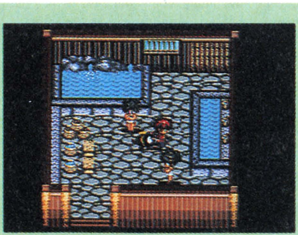
⬅ここが目的地のリンゴの村です。



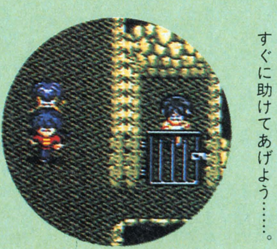
➡何で良牙がここにいるの!?



⬅ここが朱猫温泉かぁ。いかにも何かありそう。



⬆あかねを見つけるためには、どこにだって行っちゃうんだから……。



⬅やっとあかねを見つけたぞ。すぐに助けてあげよう……。

⬇あかねを助けようとしたら、玄馬をさらった夜叉王というボスが出てきたぞ。いつもはライバルどうしのらんまと良牙だけど、あかねを助けるためにここでは協力して、この夜叉王を倒すのだ!!



らんまと朱猫団の戦いは始まったばかり…



HOS篇も作ってほしい

機動警察パトレイバー
グリフォン篇

マンガ、アニメ、小説、オリジナルビデオ、ゲームなど、さまざまなメディアに進出している『機動警察パトレイバー』が、ついにPCエンジンで登場だ。

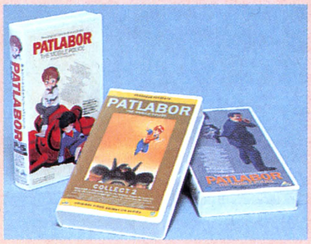
PCエンジン	アドベンチャー	スーパーCD・ROM²
	リバーヒルソフト　9月30日発売　7200円	

パトレイバー、それはパトロールレイバーの略

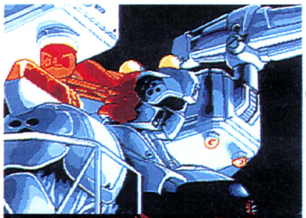
この『機動警察パトレイバー グリフォン篇』は、オリジナルビデオ新シリーズ第1、3、5、7話、通称シャフト篇を1本のゲームにまとめたもの。ゲームといっても、ゲームオーバーになったり、難しい謎解きがあるわけではない。どちらかといえば、ビデオに沿ったストーリーとビジュアルを、デジタルコミックという形に再現したものと言っていいだろう。ビジュアルのクオリティーは、ここに掲載した写真を見てもらえばわかるとおり、『パトレイバー』マニアにも納得のいくデキだ。ファンなら死んでもプレーするように。

映像のパトレイバーも必見だ(とくに劇場版)

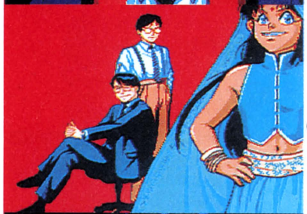
『パトレイバー』のビデオはかなり数が多く、旧シリーズ7本、新シリーズ16本、劇場版が1本、ほか、ミュージックビデオも入れると30本近く発売されている。おすすめは劇場版。良いぞぉ。



⬆シャフト篇は新OVA、Sシリーズ、Pシリーズに収録。









ゲームモードは8種類

このゲームには、メインゲームのほかに7つもオマケがついてるぞ。ここでその簡単な説明をしちゃおう。

メインゲーム

メインゲームは、ストーリーを追うアドベンチャー形式で進行していく。プレーヤーは、主人公である泉野明(いずみのあ)の行動をコマンド入力するだけ。使用するのはおもに、見る、話す、移動の3つだ。状況により、無線、センサー、撃つといったコマンドが表示されることもある。もたもたしていると、パートナーの遊馬に「何やってんだ、野明！」とどなられることもあるが、ゲームオーバーになったりはしないので安心せよ。それにしても遊馬はいい男だ♡

その1

1999年12月。警視庁特車二課第2小隊は、年末の喧騒を乗り越え、平和とも言える日々を過ごしていた。だがそこへ、各国のレイバー産業関係者が多数来日しているとの情報が入る。その目的とは……？


⬅グリフォン操縦者のパドリナート。

その2

東京湾に"黒いレイバー"グリフォンが上陸し、第1小隊の新型レイバー零式がものの数分で破壊されてしまう。レイバー関係者の来日は、グリフォンのプレゼンテーションを見るのが目的だったのだ。


⬅計画通り、グリフォン上陸。

その3

グリフォンの再上陸を阻止するため、そしてイングラムとの因縁の対決に決着をつけるため、第2小隊とグリフォンの戦いが始まった。だが、野明のイングラム、アルフォンスはグリフォンに大苦戦する。


⬅第2小隊とグリフォンの対決だ。

そのほかいっぱーい

おまけのモードは全部で7つとも りだくさん。レイバーどうしがじゃんけんを交えて格闘(?)するじゃんけんぽんどかーんや、声優インタビュー、『パトレイバー』の生みの親であるヘッドギアのメンバーへのインタビュー、ゲームに登場するレイバーの性能紹介、野明と遊馬の特車二課放送局、ゲームの予告をそれぞれのメンバーがやったらどうなるかの予告編、そしてゲームクリアーした人だけが見ることのできる全アニメリプレーの、野明の部屋なんてのもあるぞ。

じゃんけんぽんどかーん



⬆じゃんけんで、攻撃側と防御側を決め、どちらかのエネルギーが尽きたら終わりというミニゲーム。後藤隊長のかけ声がとぼけていておかしいぞ。

レイバー紹介



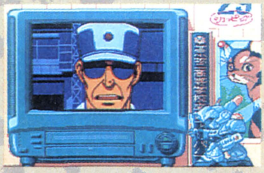
⬅グリフォンは空も飛べます。

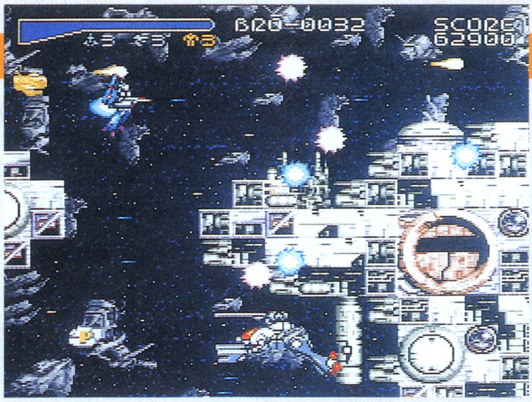
声優インタビュー



⬅鈴置氏演じる内海。はっきり言って変。

野明の部屋


⬆ゲームクリアーしたあとに表示される野明の部屋を選ぶと、全部のアニメを見ることができる。気に入ったシーンを何度も見よう。



バルキリバルキラ
超時空要塞マクロス
スクランブルバルキリー

『超時空要塞マクロス』がシューティングゲームになったぞ。3タイプに変形するバルキリーを操り、宇宙を駆け抜けるのだ。相手は巨人だ、ぬかるなよ!!

SF スーパーファミコン	シューティング	カートリッジ
	ザムス　10月下旬発売予定　8800円(予価)	8メガ

なるほど!! 変形とオプションを使うのか

このゲームは同名アニメの世界をモチーフにした、横スクロールのシューティングゲームだ。キミが操るのはもちろんバルキリー。変形とオプションを武器に、異星人に立ち向かうのだ。



⬅画面はこんな感じの横スクロールだ。先は長いぞ。



FIGHTER
基本はこのファイタータイプ。移動速度が3タイプ中もっとも速く、機動性に優れている。



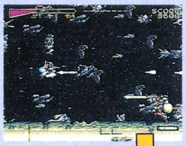
GERWALK
ファイターから半分だけ変形したのがこのガウォーク。多方向への攻撃が可能なのだ。



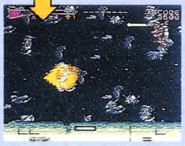
BATROID
人間型ロボットへ完全に変型したのがこのバトロイド。機動性には劣るが、攻撃力は絶大。

ミンメイキャノンだ

特殊兵器ミンメイキャノンを使えば、特定の敵機を自機のオプションにすることができるのだ。やりかたは簡単。弾を撃たずにいると、自機がオレンジ色の光に包まれる。そこで相手に体当たりするのだ。



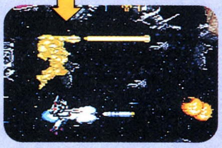
⬅おっ、良いオプションになりそうな敵機を発見。カモにしてやろう。



➡ちょっと弾を撃つのを我慢して、自機が光に包まれるのを待つのだ。



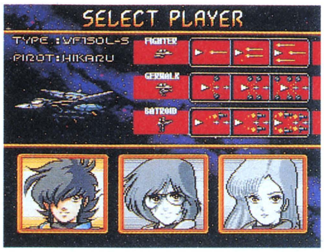
⬅そして、狙いを定めた相手に体当たり!! 敵の弾の切れ目を狙おう。



➡ほら、このとおり。自機よりも大きなオプションだ。

あ、こんなに攻撃パターンがあるんだ

このゲームの魅力のひとつは攻撃パターンがたくさん用意されていること。まずは3人のパイロットが操るバルキリーのなかから1機をセレクト。選んだバルキリーはそれぞれ3タイプに変形するから、けっきょく3×3＝9タイプもパターンがあるってわけだ。



⬆この画面でパイロット(自機)をセレクト。それぞれの変形パターンは3段階にパワーアップすることができるぞ。



HIKARU
なかなかバランスのとれた攻撃ができるのがヒカルのバルキリーだ。



⬅レーザーによる前方への攻撃。敵に回り込まれない場所で使え。



➡まく後ろを除く全方向へ攻撃できる。連射力に難アリ。



⬅ガンポッド攻撃のほかに、ミサイルでの攻撃が可能。カタい敵に有効だ。



MAX
連射野郎はマックスを選び、バトロイドタイプに変形して攻めよう。



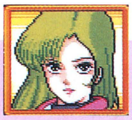
⬅後方への攻撃を重視するならこれ。後ろは無警戒でオーケー。



➡敵の弾を防ぐ特殊シールド武器。通好みかもね。



⬅自動的に敵機を追尾する攻撃パターン。敵機の多い場所で連射が吉。



MILLIA
前方からの攻撃にはめっぽう強いのがミリアのバルキリーなのだ。



⬅前方への連射攻撃。後ろからの敵を避けつつ確実に撃つべし。

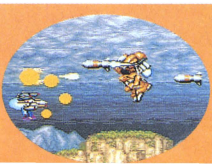
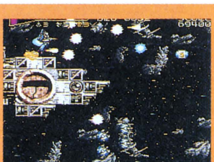


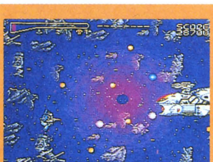
➡三日月型の弾を前方へ放つ。その範囲はかなり広い。



⬅究極の一点集中攻撃。リスクも大きいが、前方の敵は一発で落とせる。

宇宙の世界へようこそ。美しいグラフィックをご覧あれ。







モテまくりの人生を送りたい人へ

課長 島耕作
THE SUPER BUSINESS ADVENTURE

世のなかのサラリーマンのあいだで絶大な人気を誇るコミックがゲームになったぞ。島耕作の生活に憧れている人は、これで社会勉強しようね。

スーパーファミコン SF	アドベンチャー	バックアップカートリッジ
	ユタカ・バンダイ　9月17日発売　9800円	8メガ

島耕作のドラマティックな人生を疑似体験できる

画面に文章が現われてシナリオが進む、オーソドックスなアドベンチャーゲーム。キミは島耕作になって、部下の裏切りや同僚の不正など、さまざまなトラブルに対処していくことになる。各ストーリーの要所要所で4つの選択肢が登場するので、これだと思った答えを選んで進めていこう。また、各ストーリーの最後には、ゲームの展開に応じて、社会人の処世術を〝ビジネス方程式〟として教えてくれるというおマケつき。じつにタメになるゲームなのだ。



⬅サラリーマンも楽じゃあない。シビアなセリフが、リアリティーを感じさせるよね。



➡明日からのサラリーマン生活に役立つウンチクが学べるぞ!!

マルチシナリオで、いろんな展開が楽しめるのだ

ストーリー1を例にとると……

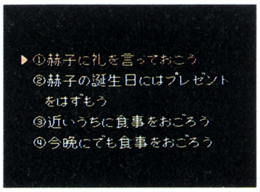
このゲームは、謎を解いたり犯人を見つけることが目的じゃない。選択肢を選ぶことによって、キミなりの島耕作を作りあげることが目的なのだ。女子社員から総スカンのセクハラ親父を目指すもよし、エリートコースを進むヤリ手ビジネスマンを目指すもよし。すべてはキミの選択しだいというわけ。進みかたによっては、シナリオもエンディングも変わってくる。ストーリー1を例にして見てみよう。

●事の起こりはこうです●



⬅重大ミス発覚。上司にバレるといろいろ面倒なことに……。

●ここが運命の別れ道●



➡自分の失敗をごまかしてくれた部下に、どんなお礼をしようか？

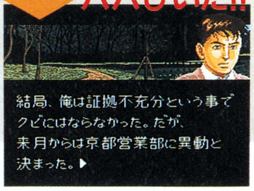
部下を大切にしない上司の場合

ストーリー1の鳥海赫子事件篇では、最初の選択肢の選びかたで話の流れが決まる。自分を助けてくれた部下の赫子を飲みに誘わないと、そのあと起こる事件に彼女は一切関係なくなってしまうのだ。また、上司に頼まれた仕事を適当にやると、あとで泣きを見ることになるぞ。



⬅いつのまにか、すべての責任が自分に。

ババひいた!!



➡いわゆる左遷。人生終わった。

部下に好かれる上司の場合

反対に、助けてくれたお礼として赫子を食事に誘い、さらに酒の勢いで彼女と浮気してしまうと、会社で制作したポスターのデザインをライバル会社に盗まれるという事件に、必ず彼女が関係してくるのだ。また、このスパイ事件を調査して、裏で糸を引いている黒幕の正体をあばくと、出世のキップともいえるニューヨーク支社への転勤を約束される。ニューヨーク篇はドラマティックに盛りあがっていくだけに、こっちを選びたい。

事件発生！

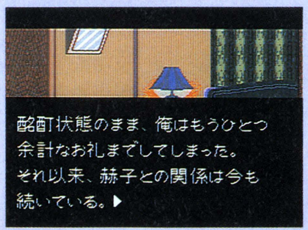


⬅社内の極秘情報がライバルに洩れている!?



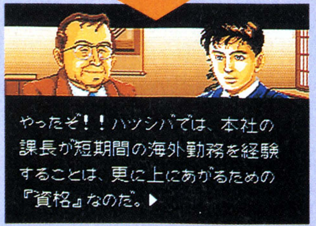
⬆スパイの正体はなんと、自分の部下。おまけに浮気相手……こりゃマズい!!

軽く一杯のつもりが…



⬆なるようになっちゃったというヤツですな。こんな関係、いつまで続く？

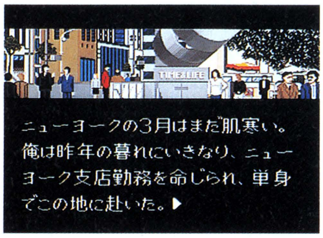
出世街道まっしぐら!



⬆ニューヨーク勤務は、出世するための条件なのだ。やったね、島ちゃん!!

恋に仕事にトラブル……後半のストーリーまで一挙公開

このゲームは"課長 島耕作"のコミック第1巻から第9巻までが元になっている。もちろん原作のままではなく、内容には若干の変化があるので、原作を読んだことのある人もそうでない人も、区別なく楽しめるぞ。ちなみに、ストーリーは、全部で5つ用意されている。ここでは、原作に沿ってシナリオを進めていった、いちばんオーソドックスな場合のゲームの流れをこまかく紹介していこう。



ストーリー2●ニューヨーク篇

うまい話にゃウラがある

ハツシバアメリカのニューヨーク支店に単身赴任してきた島耕作。現地の取引先で知り合った美女、アイリーンとのつかのまの恋に酔う島に、先輩の水口はひとりの女性を紹介する。彼女の名はクララ。ミュージカルのPRを手がけるエージェントだ。彼女は、自分が担当しているミュージカルのバッカーズ(出資者)を集めているという。興行が成功すれば、莫大なお金を手に入れられるのだそうだ。アメリカンドリームを夢想する水口から、いっしょにバッカーズにならないかと誘われるが。

この人こればっか



⬆やっぱりなるようになっちゃってるの図。お約束の展開ですな。



⬆どうにも動機が不純な課長。このへんはタダの中年オヤジと変わらないな。



⬆軽く言ってるけれど、バッカーズになるには最低でも80000ドルが必要なのだ。

どーする!?



⬆水口には何か策があるようだが……。そんなにうまくいくのだろうか？

ストーリー3前篇●インサイダー取引篇

足もとに火がつく

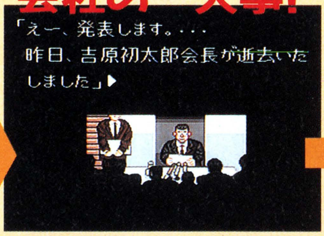
初芝会長の死去、それにともなう初芝株の暴落。そして、混乱をきわめる社内に、突如インサイダー取引の噂が。株価が下がる直前に、大量の初芝株が売られていたというのだ。なんと事件の黒幕は、島の上司である宇佐美常務。島は、知らないうちに事件に巻き込まれてしまう……。

腹をくくるか……!?



⬅考えるなと言われてもなぁ。ヤバいことには首をつっこみたくないもんね。

会社の一大事！ も一大変!!



⬆初芝会長の死亡!! これで初芝の株はしばらく暴落するに違いない。

キナ臭い話になってきた



⬆何も知らないとシラを切り通すか、あらいざらいブチまけるか……思案のしどころ。

ストーリー3後篇●副社長人事篇

長いものにはまかれろ

初芝会長の死にともない、副社長の苫米地が社長に昇格した。インサイダー疑惑騒ぎも冷めやらぬうちに、空席になった副社長のポストを巡って、社内の派閥争いは激化。そんななか、大泉派のキレ者樫村は、宇佐美派最大のウィークポイントであるインサイダー疑惑のカギを握る島に接近する。宇佐美派と大泉派のあいだに立たされた島がとるべき道は？

ここで気をつけなければならないのは、宇佐美と大泉のどちらが副社長になるかはランダムで、プレーするたびに変化するということ。どちらに転ぶかは神のみぞ知る、だ。

➡どっちの派閥につくかで自分の進退も決まるのだ。





ここが男の正念場!!

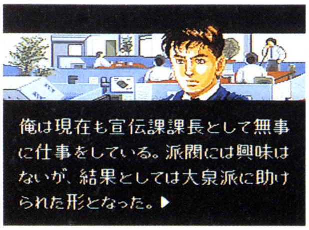


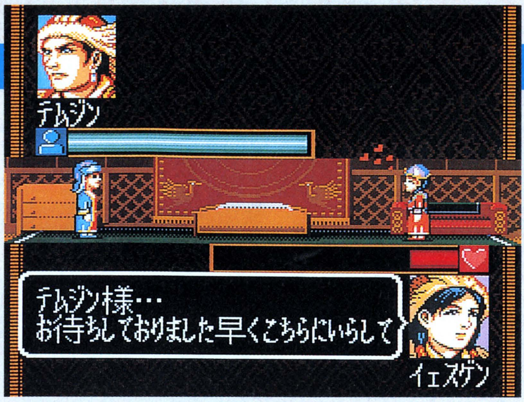
⬆そこまでモテるか島。しかし相手は上司の愛人。なんだか不吉な予感が。

末はクビか、重役か

このあとも、人生を左右するようなキツいトラブルが、島耕作を容赦なく襲う。どんな展開が待っているかは、プレーしてからのお楽しみ。なにしろエンディングは数10とおりもある。キミはいったい、どんな人生を歩むのか？

人生いろいろ





ジンギス・カンって言うな!

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

光栄の3大歴史シミュレーションのひとつ、『蒼き狼と白き牝鹿』がついにPCエンジンに登場。ユーラシア大陸が舞台の壮大なる大河ロマンにキミも挑戦だ。

PCエンジン	シミュレーション	スーパーCD・ROM²
	光栄　9月30日発売　9800円	

歴史上最強の戦人!!

13世紀にモンゴル民族を統一し、史上最大の大帝国へと発展させた男、その名はチンギス・ハーン。彼はユーラシア大陸を我が手にするため、戦いの日々に明け暮れる。キミはこのチンギス・ハーン(またはほかの人物)になり代わり、ユーラシア大陸の統一を目指すのだ。ゲームの舞台はシナリオ1がモンゴル高原、シナリオ2～4がユーラシア大陸となっているぞ。



⬅戦略コマンドを駆使してどこよりも強い軍団にするのだ。



➡歴史上、類を見ないほど有名人。知らない人はモグリだぜ。

モンゴル篇



⬆テムジンとは、チンギス・ハーンの幼名なのだ。ちなみに鉄木真と書くっス。

世界篇



⬆モンゴルを統一後、チンギス・ハーンに改名。漢字では成吉思汗と書くが読めん。

いくさじゃ～

戦争は行軍モードと戦闘モードにわかれている。行軍モードは4つのコマンドを駆使しながら敵を目指して移動するのだ。敵と隣接すると戦闘モードへ入り、敵味方入り乱れての戦いが行なわれるぞ。



⬆地形効果をうまく利用して、戦いを有利に進めよう。くれぐれも無理するなよ。



⬆戦闘モードは攻守に関係なく機動力の高い順に戦闘コマンドを実行するのだ。



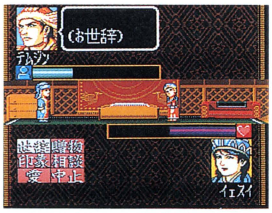
⬅あせらず地道に……千里の道も一歩からってね。



⬅見渡すかぎりの大草原。このモンゴルを統一するのは?

オルドでプレーするタバ

このゲームのウリといえばやっぱりオルドしかないでしょう。オルドとは簡単にいうと跡継ぎをつくること。もし、プレーヤーが死んでも跡継ぎで継続プレーが可能なのだ。男を見せる場面だぜ!!

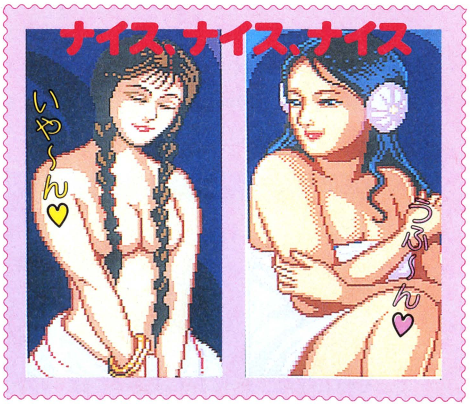


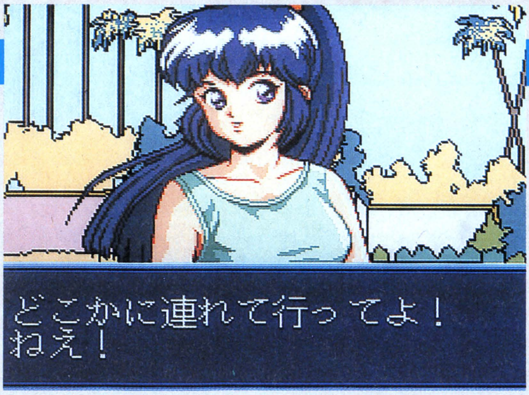
⬅后を口説いて愛情を最大まで高めるのだ。燃えるぜ





くさいぜ テムジン





遊人のキャラと麻雀すんの

麻雀 オン ザ ビーチ

登場する女の子は、『校内写生』や『ANGEL』などでおなじみの遊人がデザイン。んで美少女たちとナニをするのかというと……麻雀なのだ（ガックリ）。

PCエンジン	テーブル	スーパーCD・ROM²
	NECアベニュー　9月30日発売　7800円	

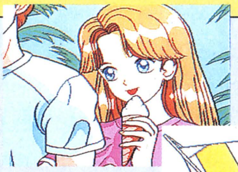
愛のあるユニークで豊かな麻雀

デート中に怒って姿をくらました静香ちゃん。その静香ちゃんを追って捕まえるのがこのゲームの目的なのだ。静香ちゃんを追う主人公を待ち受けるのは、ヒマを持て余している有閑美少女たち。主人公はそんな彼女たちと麻雀勝負をしなければいけない。というのも、麻雀で彼女たちを打ち負かし、獲得した得点に応じて移動できる距離が決定するからだ。麻雀やって、静香ちゃんを追いかけよう。

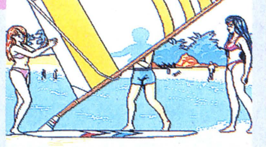


ストーリー オン ザ ビーチよ

主人公は夏休みを利用して、"学園一の美少女"静香ちゃんとハワイでふたりきりの旅行を楽しんでいた。そのことを知ったクラスメイトの志津香ちゃんは、ふたりの邪魔をしようと一路ハワイへ。そんな3人が浜辺で偶然バッタリ会ってしまったからタイヘン。主人公がふたまたかけてると勘違いした静香ちゃんは、怒ってどこかへ行ってしまったのだ。

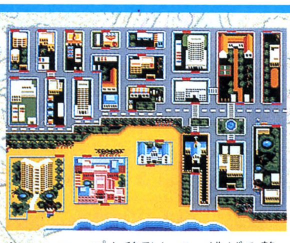


⬇静香ちゃんとデート。しかし、その幸せが長く続くことはなかったのだ。



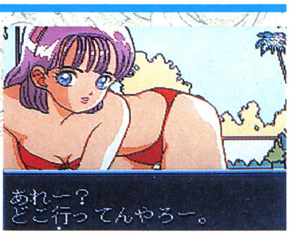
⬆偶然会っただけなのに、静香ちゃんは勘違いしてしまった。

MAPを移動すると



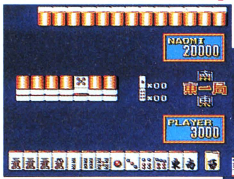
⬆このマップを移動して、逃げる静香ちゃんを追いかけるのだ。

ヒマなネーちゃん現わる



⬆女の子が誘ってくる方法は、「パンティー見えたあ？」とかいろいろ。

いざっ！ 麻雀だあ！



⬆麻雀の基本はツモだ。思う存分ツモってね。

⬇女の子によって、打ちかたも強さも違うぞ。





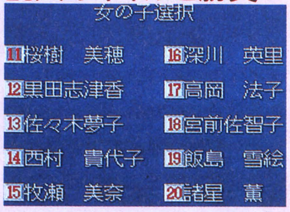
⬆勝ったよ。アレかなあ？ムフフかな？期待します。

勝負よ

フリー対局でバーニンしてね

"フリーモード"は、静香ちゃんを追いかける"追跡モード"に登場する女の子たちと、自由に対局できるモードだ。勝ったときに表示されるビジュアルは"追跡モード"のものとは異なり、一度勝った相手のビジュアルは、セーブしといて何度でも見ることができるのだ。

20人のギャルと勝負

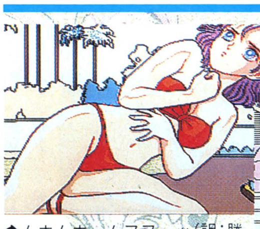


⬆登場する女の子の数は全20人。誰でも好きな子を選んでね。

ムハハ……だ

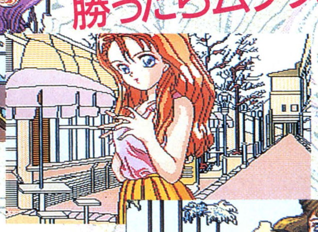


⬆相手の持ち点を0点にすれば勝ち。こりゃコントローラーなんか握っている場合ではないッス。ジョイだ!!



⬆ムホムホ、ムフフーッ（訳：勝てば期待のセクシーポーズが）。

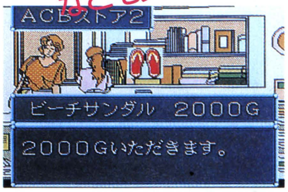
勝ったらムフフよ



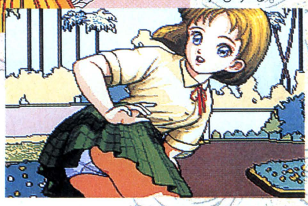
⬅べつに静香ちゃんに固執しなくても。

⬇いいかなあ、と思ってみたりもする。

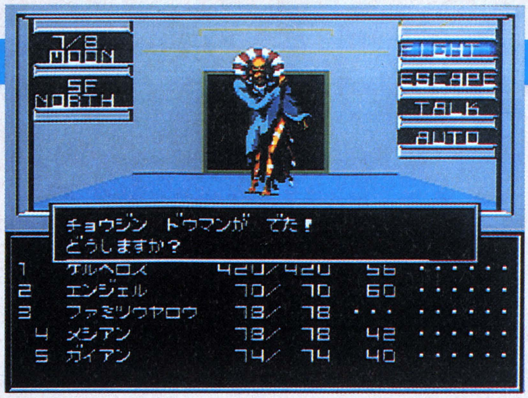
アイテムなども買う



⬅マップ上のお店で買い物することも重要だ。



まて～静香ちゃん



悪魔を殺して平気なの？

真・女神転生

あの『真・女神転生』が、PCエンジンに移植されたぞ。しかも、今回の移植にあたってナレーションやビジュアルシーンなどが新たに追加されたのだ。

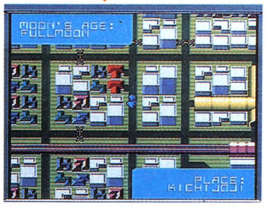
PCエンジン	RPG	スーパーCD・ROM²
	アトラス 10月発売予定 8800円	

君が信ずるは神か？ 悪魔か？

神と悪魔を題材にした、独特な雰囲気が人気の3DRPGがPCエンジンで楽しめるぞ。プレーヤーは東京の吉祥寺に住む少年となり、人間の仲間や悪魔召喚プログラムによって味方となった悪魔たちと世紀末を戦い抜いていくのだ。

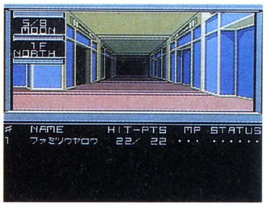
主人公や悪魔たちにはロウ、ニュートラル、カオスと3つの属性があり、主人公はゲーム中のいろいろな選択によって、属性が変化する。主人公がニュートラルのときはすべての悪魔を仲魔にできるが、ロウやカオスのときは相反する属性の悪魔は仲魔にできないのだ。君はどの属性がいいかな？

フィールド



➡地上の全体マップは2Dで移動するのだ。

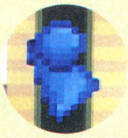
ダンジョン



⬅街や建物などのダンジョンは3Dになるぞ。

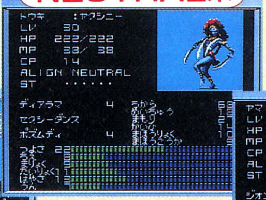


⬅主人公の属性に影響を与えるのはなにもイベント上の選択だけでなく、戦闘中の会話なども関係するのだ。



⬅2D上で表示される自分のコマ。回転する方向とスピードで属性の傾き具合を表わしている。

NEUTRAL系



⬆ニュートラル系の悪魔は主人公の属性に関係なく仲魔になってくれるので、とてもありがたい。

⬇ロウ系の悪魔は西洋に伝わる神やモンスターがよくでてくるのだ。



LAW系

⬇カオス系の悪魔は日本など、東洋に伝わる神やモンスターがよく登場する。ストーリーに関係が？



CHAOS系

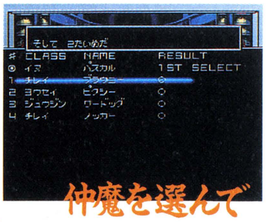
やっぱり悪魔合体

主人公は戦闘中に悪魔と会話することができ、交渉次第では仲魔にできる。もし、複数の仲魔を手にいれたら邪教の館へ行こう。2体もしくは3体の悪魔を合体して新しい悪魔にしてくれるぞ。交渉では仲魔にならない、合体でのみ仲魔になる悪魔が手に入るかも。



➡街などの場所には必ずある。悪魔合体ならここだぞ。

邪教の館だ



⬅合体するときには組み合わせ表が表示される。

仲魔を選んで

合体させろ！



➡悪魔が液体に溶け込んだりして、とても妖しい。

新しい仲魔だ!!



⬅魔法陣が光ったあとに新しい仲魔が現われるのだ。

199X年 東京・吉祥寺

主人公はある日、2晩続けて奇妙な夢を見る。時を同じくして、近所で殺人事件などが起き、悪魔が街を徘徊するようになった。主人公は、突然現われはじめた悪魔たちと戦っているとき、井の頭公園で不思議な老人と出会う……。

怪しげな儀式



⬅2晩目の夢のなかでは、少女がいけにえにされそうなのだ!!

ここはいったい……



⬆1晩目の夢のなかでは、ふたりの少年とゆりこと名乗る女性に出会う。

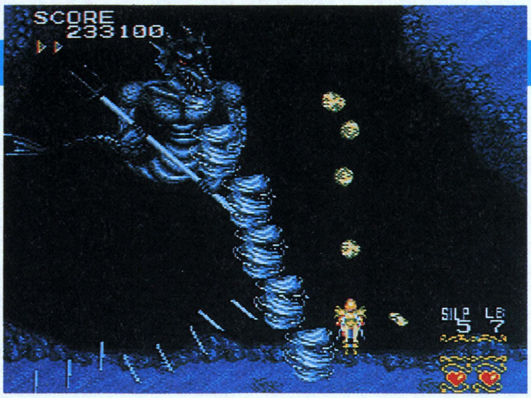


➡吉祥寺に住む人々のあいだにも不穏なうわさが広がっているぞ。

不穏なうわさ



お主は生き延びられるかのう？



美少女剣士なの
シルフィア

ギリシャ神話の世界が舞台のシューティングゲーム。美少女剣士シルフィアちゃんが4種類の攻撃を駆使して、怪物相手に勇敢に立ち向かっていくのだ。

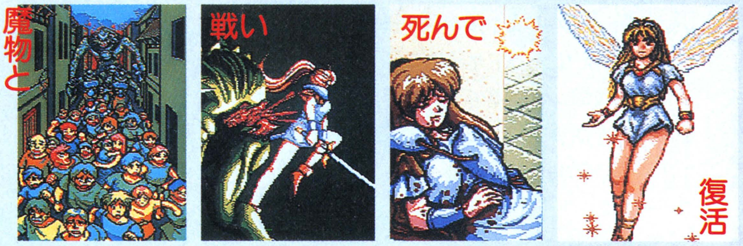
PCエンジン	シューティング	スーパーCD・ROM²
	トンキンハウス　10月22日発売　7800円	

美少女シルフィアちゃんが怪物を相手にガンバルの

このゲームは、神の力で4種類のショット(火、水、風、土)を身につけた妖精シルフィアちゃんを操作して、全8ステージを戦い抜くシューティングゲームだ。舞台となる神話時代のギリシャでは、冥界の王ハデスと、その手下どもが猛威を振るっていたのだ。そんなハデス一派から人々を守るために戦い続ける少女がシルフィアちゃんというわけ。シルフィアちゃんの攻撃方法は、4種類のショットだけでなく、ザコならカルーク一掃してしまう、強力なライトニングボルトもあるぞ。ギリシャ神話がモチーフになっているだけあって、敵キャラや背景など随所にそれらしいところが見られるのだ。

シルフィアちゃん物語

怪物にやられたシルフィアは、神の力によって生まれ変わった。

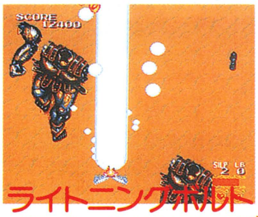


ギリシャ神話がモチーフです

アーン、神話の世界


⬆ハーピーなど、空想上のモンスターが敵としてワンサカ登場してくるのだ。


⬆ワイバーンってやつですな。カッコイイす。



➡威力絶大だが、数に限りアリ。多用はできないのだ。ここぞというときに。

ボスもおなじみのモンスター



⬅力まかせな攻撃をしてくるぞ。



⬅画面の半分以上を覆いつくすデカさ。



➡こいつもギリシャ神話ではおなじみだね。



➡巨大な蛇が5体、炎を吐いて攻撃してくる。

4種類のパワーアップを使い分けろ

4種類あるショットは、ショットチェンジアイテムで変えることができる。また、火のショット時に、火のアイテムといったように、同じものを取り続けることでショットはレベルアップしていくのだ。特徴を覚えることと、使い分けが肝心だぞ。


⬆色の違いはショットの違い。場面や場合に応じて使い分けよう。



⬅赤の色は炎。発射された炎は、敵モンスターを追いかけて焼き尽くすぞ。初心者向けのショット。



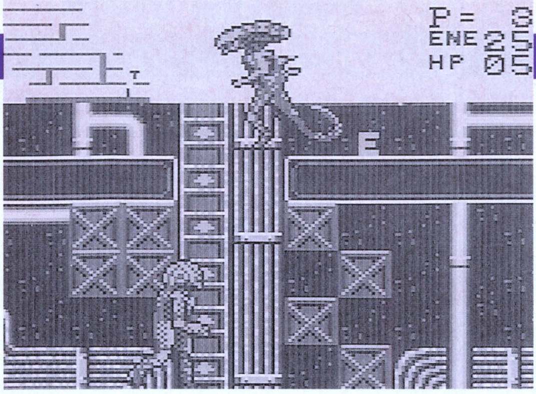
⬅前方へのショットのほかに、発射方向を自由に変えられるショットを撃てる。扱いづらいかも。



➡風のショットは、広範囲をカバーすることができる。前方に広いだけでなく、後方へも攻撃可能だ。



➡攻撃範囲は狭いが、一発あたりの威力は大きい。また、岩がシルフィアちゃんのまわりで守ってくれるぞ。



オレの目標は、打倒クィーン!!

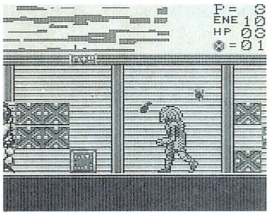
エイリアンVSプレデター

映画で有名なエイリアンとプレデターがひとつのゲームになって登場。2大モンスターの激突を体験できるぞ。キミがエイリアンクィーンを倒す日も近い。

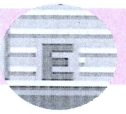
GB ゲームボーイ	アクション	カートリッジ
	アスク講談社　9月24日発売　4500円[込]	1メガ

プレデターとエイリアンの熱く、デーハーで、過激な戦いだ!!

キミはプレデターとなって、入り組んだステージのなかを、エイリアンと戦いながら出口を捜していこう。レーダー(エネルギーが無くなると使えない)は、地形やエイリアンの位置がわかるので、うまく使うことがポイント。また、アイテムのカギをとらなければ、つぎのステージには進めないぞ。

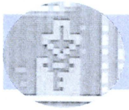


⬅レーダーはオートマッピング。心強い装備品なのだ。



エネルギー

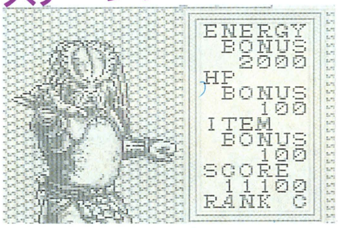
⬅レーダーとインビジビリティシステムの動力源。エネルギーが補充できる。



カギ

⬅扉を開くことができるアイテム。「開けゴマ!」なんて言葉はいらない。

ステージクリアー



⬆やっと最初のステージをクリアー。エイリアンはさらに強くなるぞ。助けてヤキソバン。

ここは移住民の鉱石採掘コロニーがある、惑星サン・ナルシソ。狩猟民であるプレデターの一団はハンティングを楽しむため、ここにエイリアンの卵を投下して、意図的にエイリアンを繁殖させた。しかし、狂暴なエイリアンによりプレデターたちは壊滅してしまった。まさにエイリアンの巣となったこのコロニーに、ひとりのプレデターが現われた。彼の目的はハンティングか、復讐か……。

ハンティングか復讐か



エイリアン

人間に寄生することで成長していく。独特な外見は見るものを恐怖させるぞ。

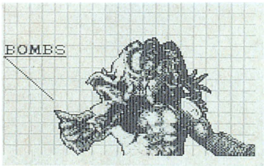


プレデター

いわゆる宇宙の狩猟民族。獲物を求めていろいろな星をさ迷っているのだ。

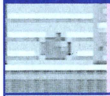
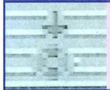
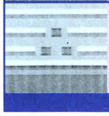
武器などいかがかな?

プレデターはいくつかの武器を使うことができるぞ。武器はステージ内に落ちているので、見つけたら必ず拾え。セレクト画面で装備することができるのだ。



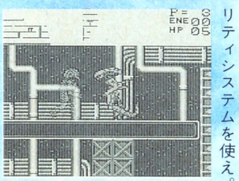
⬅自分の好きな武器を選んで装備しよう。

武器を選べ

	**爆弾** 地面に置くと、一定時間後に爆発するぞ。
	**カッティングディスク** 敵に投げるると、ブーメランのように戻ってくる。
	**レーザーキャノン** 長距離攻撃が可能な武器。威力が大きいのだ。

無敵になって楽チンだ

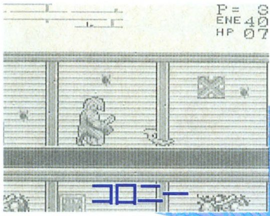
プレデターは保護色を使って敵から身を隠すことができる。これはインビジビリティシステムという装備で、これを使うと無敵状態になることができるのだ。しかし、通常よりもエネルギーの消耗が速いので、注意が必要だぞ。



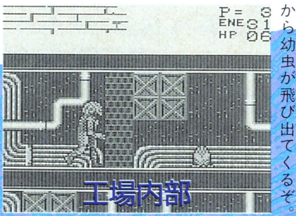
⬅エネルギーの残量に注意して、インビジビリティシステムを使え。

戦いの道のりは長い

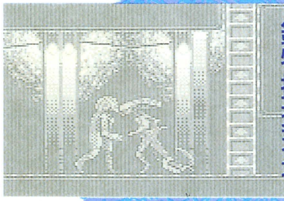
ステージはぜんぶで7つ用意されている。各ステージにはエイリアンたちが待ちかまえているので、心してかかろう。最終目標はエイリアンたちの母である、エイリアンクィーン。このエイリアンクィーンを倒さない限り、キミに勝利はないのだ。では、健闘を祈る!!



⬅成体になっていないやつは、しゃがんで倒すのだ。

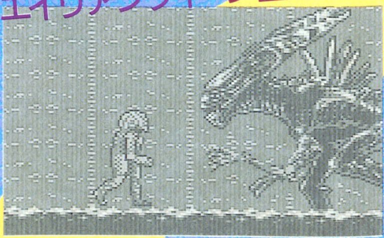


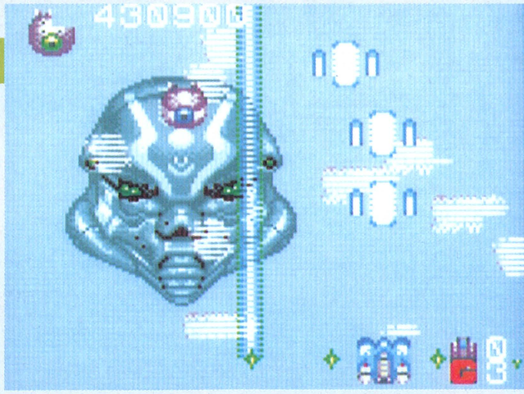
⬅プレデターの右にあるのは、エイリアンの卵。なかから幼虫が飛び出てくるぞ。



⬆エイリアンとの一騎討ち。HPが少ないときは、逃げるのもひとつの手だな。

エイリアンクィーン登場





アリス・F・ワイゼン、緊急出動せよ

GGアレスタII

『アレスタ』シリーズの最新作が、ゲームギアに登場だ。今回の敵は宇宙から来た寄生生物。テストパイロットのアリスは、地球を守りぬけるのか!?

GG ゲームギア	シューティング	カートリッジ
	セガ　10月1日発売　3800円	2メガ

未知なる敵に挑め!

2070年、人類は新たな敵と遭遇した。機械に寄生する未知なる高生命体。奴らは軍事衛星アルゴを乗っ取り、侵略の魔の手を地球上にまで伸ばそうとしていたのだ。アリス・ファイファー・ワイゼンは、新型戦闘機〝GGアレスタII ランスバード〟のテスト中に、偶然敵の存在に気づき、果敢にも単身、敵に立ち向かっていくのだった。

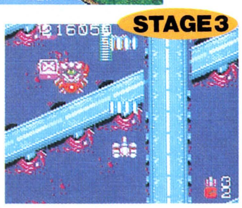


光エネルギー集積プラント。地球軌道上のミラーコロニーが舞台。



宇宙軍本部ローズ・テラー。オーストラリア北西部の山林地帯。


圧倒的な数の敵だが、あせらずに撃ち落とせ。



グランド・パレス都市上空。すでにビル群は敵に同化されている。

ウエポンセレクトが生死を分ける

GGアレスタIIには通常弾に加え、4種類のサブ兵器のなかからひとつを選んで装備できる。サブ兵器の特性はかなり違うので、選択には注意しよう。通常弾用、サブ兵器用のパワーチップを取ることによって、それぞれ最高4段階までパワーアップするぞ。



ナパーム弾。撃ち出したあと周囲のものを巻き込んで爆発。使い勝手が悪く、熟練者向けだ。



ホーミング弾。敵を追尾して当たる。最初は効率が悪いが、パワーアップするとボス戦で便利。





シールドオプション。敵が多いときは非常に助かる。防御重視タイプで、初級～中級者向け。

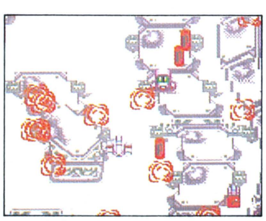


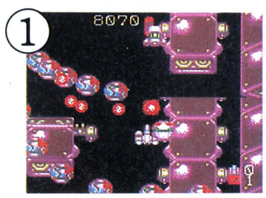
貫通レーザー。攻撃力重視で、初心者にも使いやすい。ただし、ボス戦ではやや不利かも。

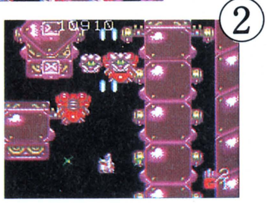
エネルギープラント攻略心得

第1ステージの光エネルギー集積プラントを駆け足で攻略してみよう。ゲームは全6ステージあるが、ここで身につけた攻略法は、あとでも必ず役に立つはずだ。

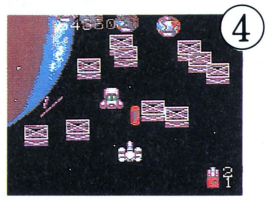
それから、通常弾用パワーチップはできるだけ取るようにしよう。G・ストライク(ザコ敵用ボム)や、ジェネレーター(1回被弾しても、平気なバリアー)がつくからね。


ボムを使えば、画面上の敵と弾丸を一掃できる。

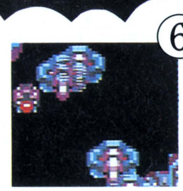

①最初の難所。上からくる敵を早めに攻撃し、はさみうちを防げ。

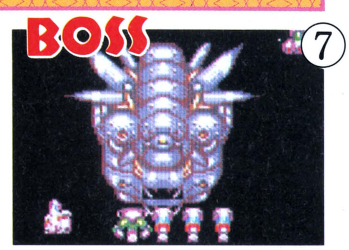

②赤いヤツはダミー。無視して、緑の核を持つ敵だけを狙おう。


③小ボス。常に正面から、ひたすら撃ち続けていれば倒せるはず。

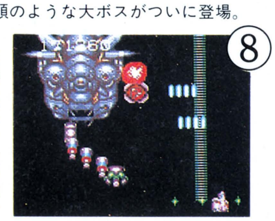

④障害物はなるべく壊して、自分の行動領域を確保しておこう。


⑤中ボス。破壊不能弾を撃ってくるので、それだけは注意しておくこと。


⑥こいつはひたすら数で押してくる。



⑦甲殻類のような大ボスがついに登場。


⑧隅に寄って敵の腕を避けろ。近づいてきたら逃げながら反撃だ。



ボスを倒すと母艦に帰投だ。

つぎの戦いは地上で!!

MORTAL KOMBAT®

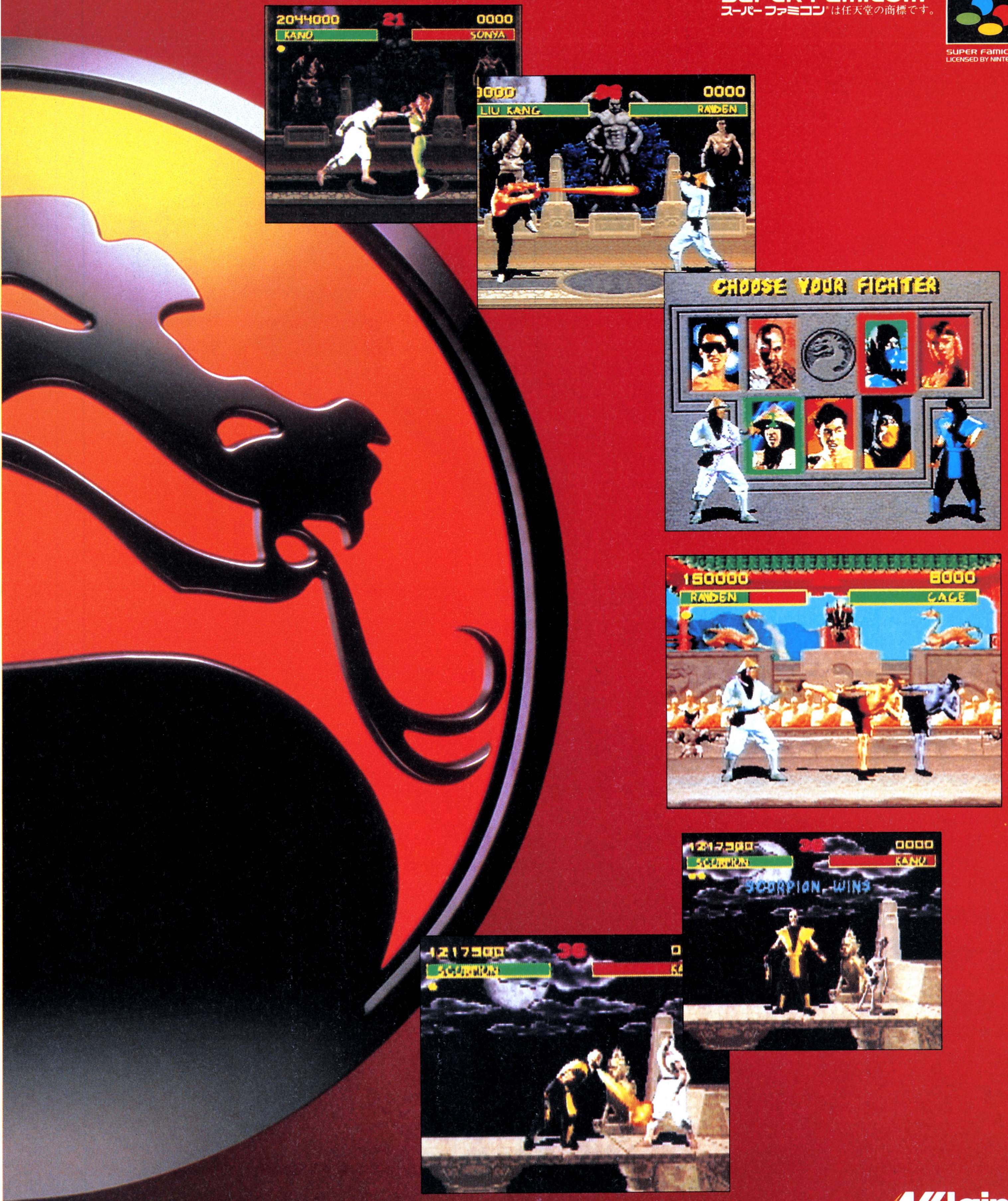
モータル コンバット

神拳降臨伝説

★11月15日発売予定
予価9,800円（税別）



SUPER FAMICOM®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM® LICENSED BY NINTENDO



(株) アクレイムジャパン　〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

Acclaim® JAPAN LTD.


SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
汝、神となり、悪を裁きたまへ。
アクトレイザー2 日米同時発売
サタン滅亡より数千年、
神を忘れた人類に宿りし邪悪なるもの、
怠惰、嫉妬、大食、激怒、色欲、貪欲、傲慢…。
それらすべては、封印されし悪魔たちの
復活の糧となり、サタン再び目覚めたり。
その凄まじき復讐の念、
いま、神の住まう天空城へと注ぐ…。
10・29(金)
発売
ActRaiser 2
アクトレイザー2
〜沈黙への聖戦〜
君は、サタンを封印するために戦うのだ!
スーパーファミコン用ソフト
価格9,300円(税別) 12メガ パスワードコンティニュー
©1993 クインテット・古代祐三・エニックス
株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
■ゲーム専用お問い合わせ ☎03・3371・5581 ●電話番号は正確にお願いします。

夢と友情を握りしめ、少年たちは時空の旅へ!



ガイア幻想紀

古代遺跡の謎を追って、ある日突然消えた父を探しに旅立つ、少年テム。
ねじれた時間と歪んだ空間を仲間たちとともにさまよいながら、
数々の謎が次第に明かされてゆく…。
五感で味わうシナリオは、ゲームの世界をはるかに超えたリアルな手応え。
そこで感じた何かが、君の進むべき道を決めるのだ。

アクション・ロールプレイングゲーム



どこからか光が…。これからボクたちに何が起こるのか?



少年から剣士、精神存在へメタモルフォーゼ!



走る、そして大きく跳ぶ! この一瞬に何が見えるのか!?

株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ ☎03・3371・5581 ●電話番号は正確にお願いします。


irem
命知らずのオレ達3人!!
核の炎の後に残ったものは、血にまみれた悪徳だけ。謎の地下組織"ザ・ショップ"が派遣するシティースイーパー、登録番号つきの、有償の正義"アンダーカバーコップス"(秘密警察)ただいま見参!!
UNDERCOVER COPS™
アンダーカバー・コップス
スーパーファミコン用ソフト
'94年3月発売予定!!
予価9,800円(税別)
©1993 IREM CORP.
©1993 TAMTEX



大工の源さん
だいくのげんさん
TM
「てやんでぃ！黒木組めっ、また始めやがったな！」改心させたはずの黒木組が再び動きだした。
またまた源さんの怒りが爆発！
おなじみの痛快アクションゲームのスーファミ版が登場だ!!
スーパーファミコン用ソフト
12月発売予定!!
予価8,900円(税別)
© 1993 IREM CORP.
大工の源さん2
TM
赤毛のダンの逆襲
ファミコン用ソフト
10月発売予定!!
予価6,800円(税別)
© 1993 IREM CORP.
安全第一
R・TYPE III
TM
アール・タイプIII
スーパーファミコン用ソフト
12月発売予定!!
予価9,800円(税別)
© 1993 IREM CORP.
アイレムおなじみの超シューティングがさらにパワーアップ！強力と派手の9種類のレーザー、3種類のフォース！爽快！波動砲連射のハイパーモードとすべてにおいてパワーアップだ!!
ゲームボーイ版もでるぞ!!
12月発売予定!!
予価3,800円(税込)
© 1993 IREM
ZAN ROSA MATT
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ファミリーコンピュータTM・ファミコン スーパーファミコン® ゲームボーイ®は任天堂の商標です。
テレホンサービス 札幌 011-685-9131
福岡 092-475-9400 東京 03-3823-5130
名古屋 052-323-0270 大阪 06-535-0651
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応
Singles 1P vs Com
Doubles 1P vs 2P
World...
Training
Match
1 set
3 set
9月17日発売予定
価格8,500円(税別)
ワールドチャンピオン。
頂点にたつのは誰だ!
Finalset
ファイナルセット
© OPENSYSTEM 1993
・4人でも楽しめるダブルスモード
・マルチプレイヤー5対応
・スペシャルスマッシュを決める➡パワー貯蓄システム
・すばやく移動する➡ダッシュ機能
・体力駆け引きの➡スタミナ機能
・親切なアドバイス画面
・サーブからレシーブまでの➡トレーニングモード
・世界を股にかけるワールドモード
スーパーファミコンの機能をフルに活かした
テニスゲームがついに登場!
本物のテニスの興奮と感動がキミを魅了する!
ダッシュで追いつけ!パワー全開!
決めろスペシャルスマッシュ!
プレゼント
キャンペーン実施中!
ファイナルセットをお買い上げくださった方の中から抽選で200名様に㈱ヨネザワ製のマルチアダプターオートをプレゼント!詳しくはファイナルセットの取扱説明書を見てね!
MULTI ADAPTOR AUTO
マルチアダプターオート auto
©(株)ヨネザワ
FORUM
フォーラム
株式会社オープンシステム
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-33-3吉祥寺イトウビル1F TEL 0422-23-0121㈹ FAX 0422-23-0091


あそびじゃないの
何かが起こりそう
そんな予感が……
作：宮岡　寛
画：岡崎つぐお
何のために
ドラゴンを育てる
かというと
ドラゴンのスゴい
パワーで戦いに
勝つためだろう
会議室
──てことは
ドラゴンがどんな
ふうに戦うか──
ちゃんと目で見えなきゃ
だめだと思うな

●前号まで●自社企画『ドラゴン・ドライブ』の実現に向けて会議を重ねるアマゾン・プロダクツの企画部チーム。ゲームのシステムについて白熱した論議が重ねられていった……。そんなところに、城東の白石から『トロクエⅡ』のシナリオを担当する有名ゲームデザイナーを連れて行くと電話が入る。待つこと数十分、やってきたのはあの水見龍一だった!!






●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのはりきり社員。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ!!


●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。会長の命令でゲームを作っているが、悪戦苦闘している。

●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの企画部部長。茶畑にほのかな思いを寄せているが、なかなか届かず……。

●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?

●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。茶畑の憧れのマドンナだ。過去に男関係でナゾがあるらしい……。





自分はどうなのかなぁ……やっぱふつうにコマンドで戦うのかしら
そりゃそうだよ！そうでなきゃいやだ！
好き嫌いでしかものを考えないヤツ…
ズ
でも、まあそれでいいのかもね！
ドラゴンはAIだけど自分はコマンドで操作して弱いころのドラゴンをフォローできるっていう
ドラゴンが強くなるとだんだん安心してまかせられるようになるとか…
とすると、自分だけでも戦えるし、ドラゴンだけでも戦えるし——
協力していっしょに戦うこともできるようなシステムがほしいですね


ドラゴンは1匹だけなんでしょうか？
どうなんだい茶畑
う〜〜
ハデにアニメするとすりゃドラゴンの大きさにもよるな…
当然敵も少しはアニメするわけだろーから…
ドラゴンがあまりデカいとスプライトが足りなくなるかもね
社長室
あら白石さん…
え？これから？
ええ、かまいませんけど…


すいませーん
あと30分くらいで会議室を空けてほしいそうです
会議室
何かあンの？
白石さんがくるらしいですよ例の『トロクエⅡ』に参加するとかいう有名デザイナー連れて…
ふーん…
誰なんですか？有名ゲームデザイナーって
さあね…ヤラ石のヤツもったいつけてて教えてくれないんだよ
わくわく
誰かな誰かな…！
どうぞこちらです
来た！

■彼が『トロクエⅡ』のデザイナーなの!? 宮岡・岡崎両先生にお便りを!!



次号(9月24日発売)につづく

Simulation Fiction
仮想科学小説

読切ショート・ショート『1999年のゲーム・キッズ』#25
by 渡辺浩式

市長



都市育成シミュレーション★都市育成ゲームはシミュレーションゲームの1ジャンルとして確固たる位置を占めているが、東京・多摩地区のイベント〝VOICE93〟では『A.Ⅲ.』で知られるアートディンク社の制作による『TAMA21』なるシミュレーションソフトが展示されて話題になっている。実際の多摩の6地区のデータをインプットしてあり、市長として1993年から2001年までの市政を担当するという設定。

〝シミュレーター〟の指示どおりに、私はすべての施策を実行した。

そのスクリーン上では、何もかもがうまくいっていた。

交通は絶えずスムースに流れ、美しい緑とおいしい水と空気に満ち、住民は最低限の税金で最高に贅沢な暮らしを楽しんでいる。

……ハズだったのである。

なのに、現実の街ではいたるところで細かい問題や事件が発生してしまっていた。

連日の理由のわからない渋滞や、警備のスキを突いた犯罪。ゴミ処理が間に合わずに悪臭が漂う団地、満杯になってしまった病院、etc. etc. etc.……。

役所には住民からのクレームが殺到していた。

「ううむ。こんなハズでは……」

私は困り果てていた。

少年時代、街づくりのシミュレーションゲームに熱中していた私は、本物の市長の椅子に座る夢がかなったとき、迷うことなく膨大な特別予算を組んだ。そしてスーパーコンピューターを導入し、トップレベルの技術者を集めた。

そして数年、ついに『都市開発シミュレーター』は完成した……。かつて熱中したシミュレーションゲームそっくりのシステムで、ずっと正確にリアルに、すべての市政をオペレートする。

多種多様な機能が高度に複合化した過密都市。そこでさまざまな政策やサービスをどんなタイミングでどのように、どれくらいの質と量で実施していくか……市長に要求される決断は、誠に難解なものになっている。

私は、各ジャンルの専門家に協力を要請し、このマシンに市の各地域の細かいデータをすべて、徹底的にインプットさせた。

人口の分散状態、および住民ひとりひとりの仕事や生活形態、土地の形態と面積、そこに分布する植物、個々の建物の大きさ、種類、そして各種施設の機能とキャパシティー、エネルギーの消費量と熱の動き、それと気象、および大気成分変化の相関関係……気が遠くなるほどの数の、この市に関するありとあらゆる要素を、1台の巨大なコンピューターシステムに入れたのである。

そして、このシステムは稼動しはじめた。デジタル・マップは各地域の現在の状況を細部に至るまで正確に表示した。さまざまなパラメーターを分析し、それらに対してもっとも効率的かつ効果的な施策を弾き出した。

私はその指示どおり、つぎつぎと政策を実行するだけでよかった。

……ハズだったのだ。

「コンピューターを使えば、すべてうまく行くといったあの公約は大ウソだったのか！　つぎこんだ莫大な予算は、われわれの血税なんだぞ!!」

住民の不満は、いまや爆発寸前であった。

私は手元のパッドで、市長室の壁一面を占領したその市政シミュレーターのスクリーンを、ためつすがめつ操作するしかなかった。

この不都合の原因は、いったい何なのだろうか。

マップの各部分をズーミングしたり、細かなデータスクリーンをひとつひとつ呼び出してみたり。

どこにミスがあったのだろう。

「失礼します」

片手に書類の束を持って室に入ってきたのは、助役だった。私がもっとも信頼する、片腕として使っている男だ。

ぼんやりしていて、ノックの音に気づかなかったらしい。

私は彼に、専門家を集めシミュレーターの作動状態を徹底的に調べ直させていたのだった。

「ああ、君か。どうだね、シミュレーターの不都合の原因はわかったのかね？」

「はい、その件ですが……」

「何かわかったのか？」

「ええ」

私は驚いた。

「何！　ではすぐに直るのか!?」

「市長……原因はわかったんですが……、それが、シミュレーターの故障でも、シミュレーションのミスでもないんですよ」

「何？　じゃあやっぱり入力データにミスが？」

「そうです。専門家を集めて徹底的に調べたところ、まったくもって初歩的な入力ミスが」

そうか。現実社会は、すべてのデータが複雑に絡み合って移り変わっていくものだ。入力するデータが少しでもまちがっていたら、そこから雪だるま式に大きな狂いが生じてしまう。

「ただひとつだけ、入力されていなかったデータがあったんです。それが……」

「それが？　何だね？」

「市長、あなたのデータなんです」

私ははっとした。

盲点だった。

昔よくやったシミュレーションゲームでは、市長つまり自分は、画面の外にいた。しかしいま、私はこの街で、このスクリーンのなかで暮らしている住民のひとりでもあったのだ。

「そうか……ではすぐに、データを追加入力して……」

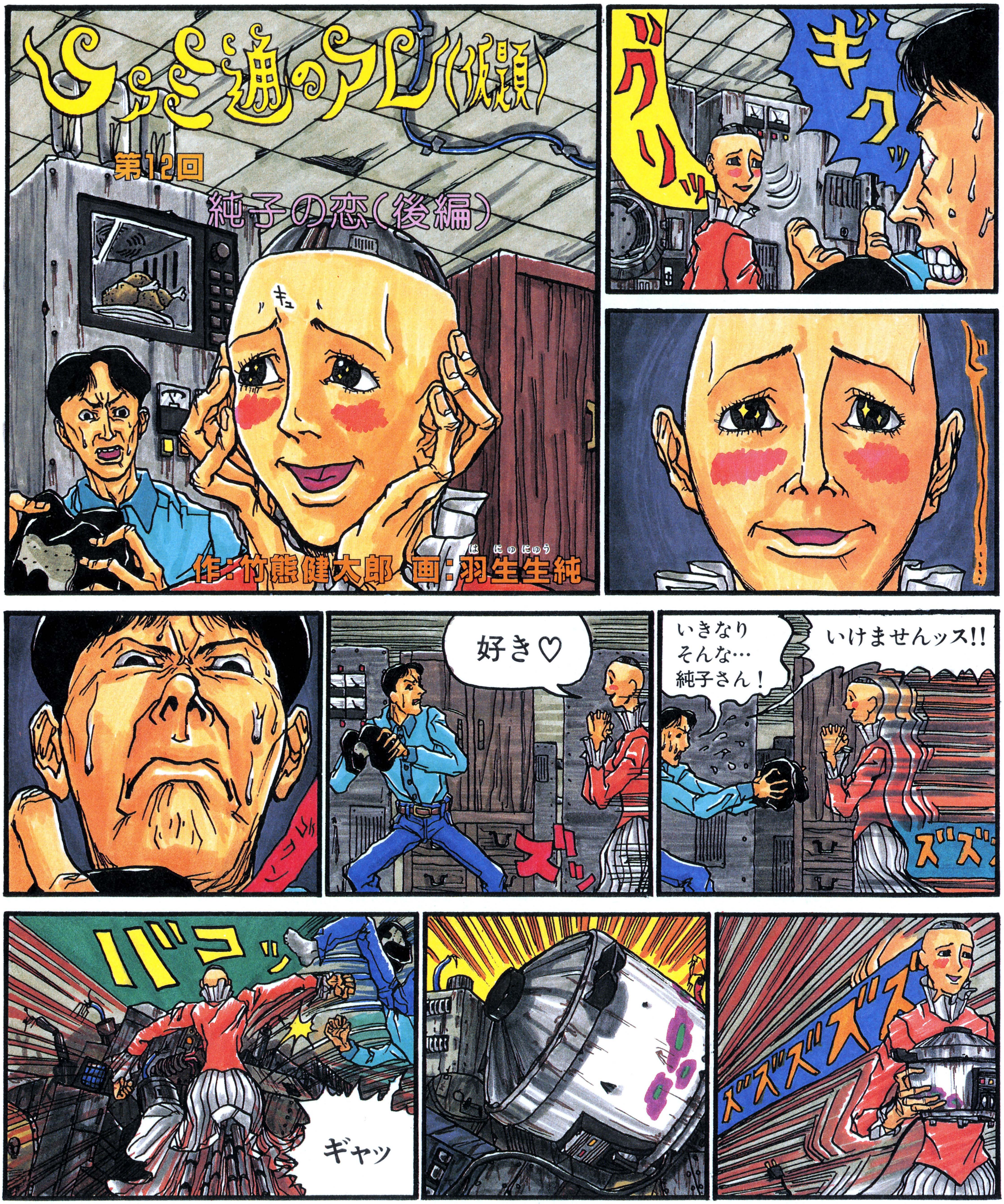
「それは不可能なんですよ。すでにあなたは、この、あなたの存在しないデータ処理で、すべての施策を進行してしまっている。もしこれをいちからやり直そうとすれば、また膨大な時間と費用がかかってしまう。現在の市の状況下では、それはとても……」

「ど、どういう意味だ」

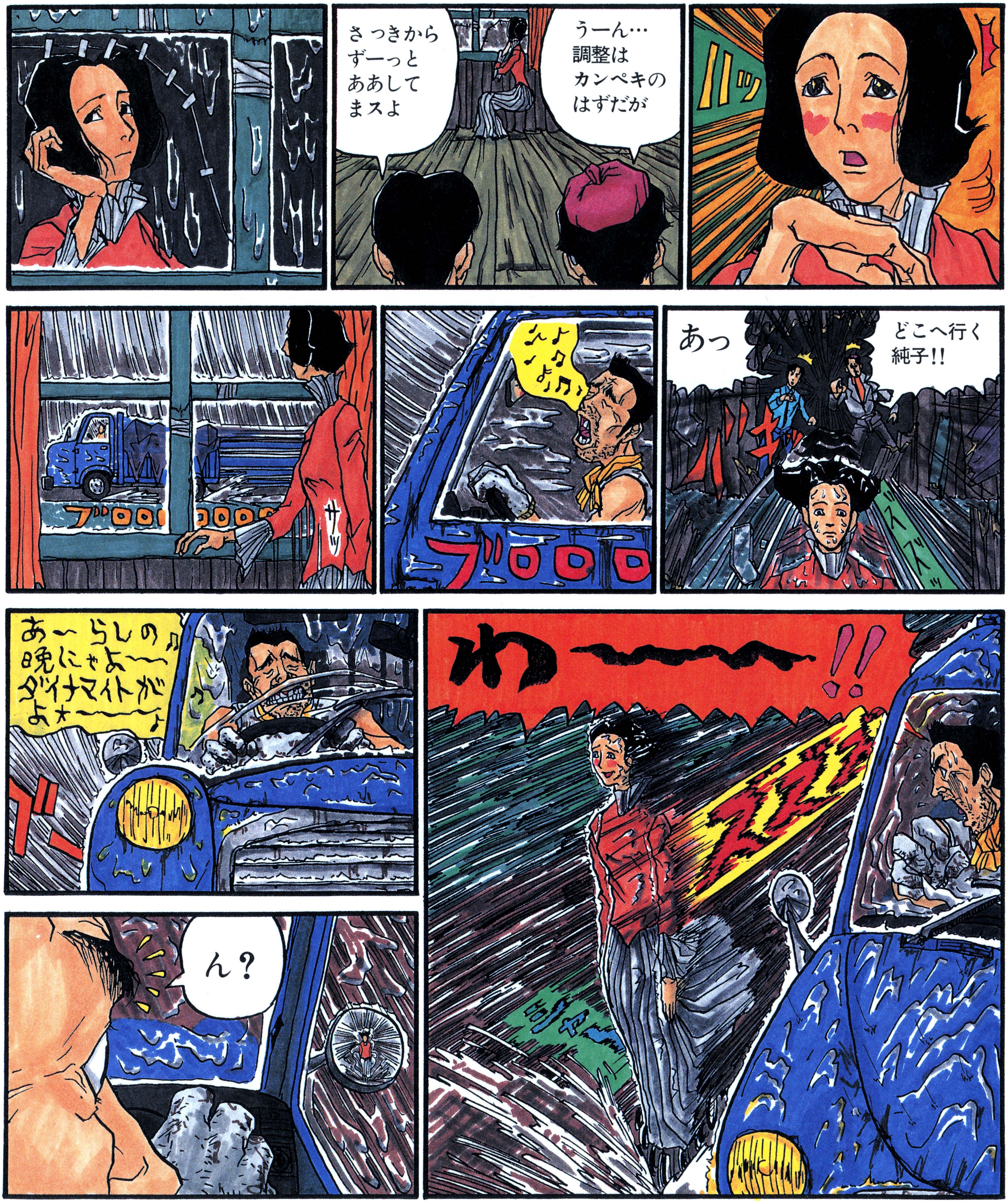
私はそのときやっと、助役の複雑な表情に気づいた。

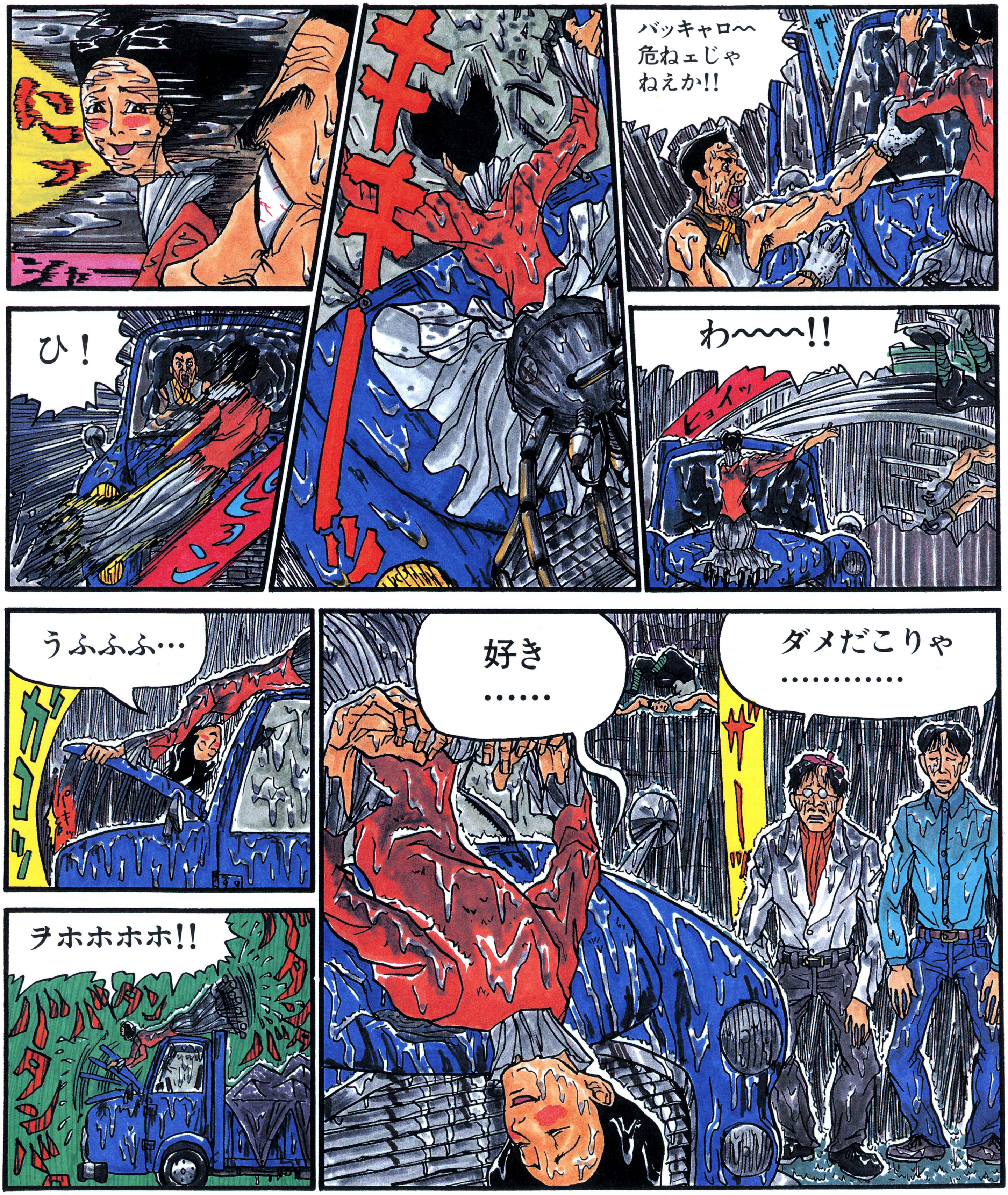
「じつはすでに、住民団体からのリコール要求が議会に提示されています。申し上げにくいんですが即座に辞職して、この市から出ていって頂きたいのです。あなたひとりがいなくなれば、すべてうまく行くはずなんですよ……」

■よりよいマンガ作りのため純子に恋愛回路を組み込んだ竹熊だが……




じー・・・・
ど、どーしちゃったんスか純子さん？
しばらく様子を見よう！
うふ
ササササッ
イヤーン
バタン
バタン
バタン
………
ニクイ人
………
"人"じゃない
"人"じゃ!!
ポワ〜ン
うーん恋愛回路の調整をまちがえたようだ……
よーし今度こそ！
カチャ
ベチョッ
そして…


さっきから
ずーっと
ああして
マスよ
うーん…
調整は
カンペキの
はずだが
ハッ
ブロロロ
ロロロロ
サッ
ブロロロ
あっ
どこへ行く
純子!!
あ〜らしの♪
晩にゃよ〜〜
ダイナマイトが
よ★〜〜〜♪
ん?
わ〜〜〜!!



■やっぱり純子ってヘンだよねえ？

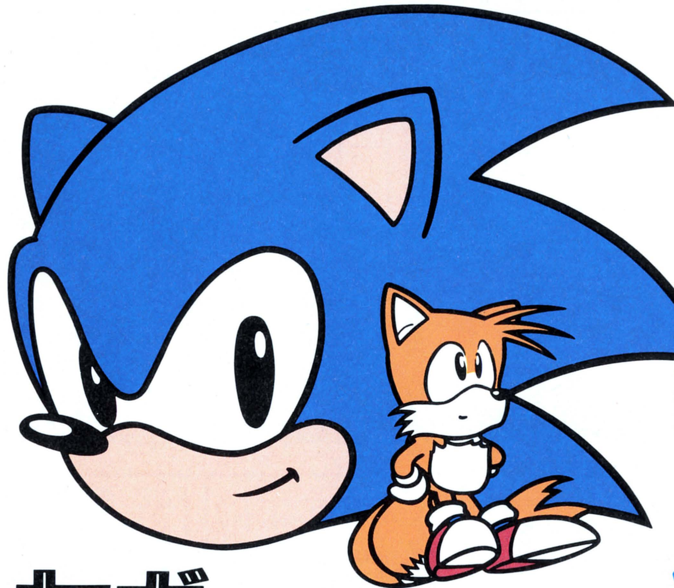
このマンガの感想をファミ通のアレ係まで

■ルイージファンのみなさんスマヌ





■『エコー・ザ・ドルフィン』のエコーがかわいい、あべかよこ先生にお手紙を！ あて先⬇編集部ごくらくゲーム係





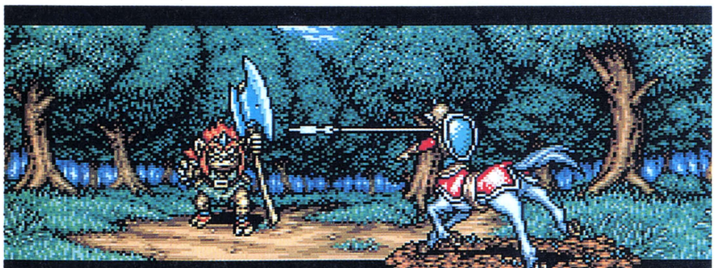
Burning 7Weeks

セガ 大あばれ 炎の7週間 第5回





さあ、お待たせ。第5週目の今回も、期待の『シャイニング・フォースII』を筆頭に、『コラムスIII』開発者インタビュー。そして新ソフト情報など盛りだくさんな内容でお届けするぞ！



シャイニング・フォースII 古えの封印

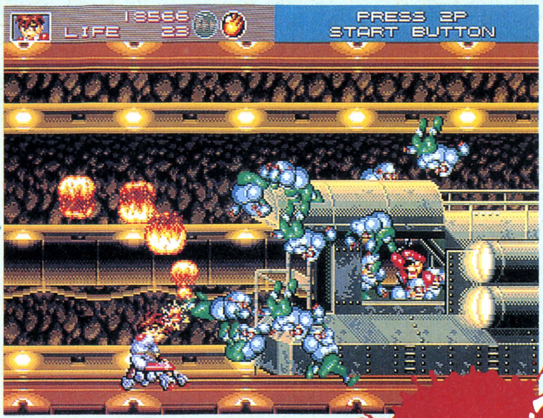
メガドライブ　10月1日発売　7800円　20メガ

ついにプロローグが完成したぞ

どんどん明らかになる新情報にますます期待がふくらむ、『シャイニング・フォースII』。今週も見どころをバーンと紹介していくぞ。

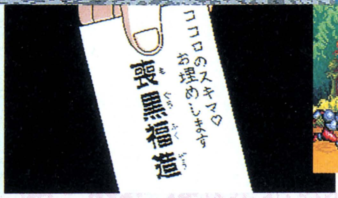
いつものようにストーリー紹介に入るまえに、右の画面を見てほしい。じつはこれ、物語が始まるまえのプロローグシーンなのだ。いままで、このコーナーを読んできてくれた人には、すぐピンとくると思うけど、物語の舞台となるグランシール国に異変が起こりはじめるまでの事件の発端が、古えの塔とグランシール城を交互に舞台を移しながらテンポよく語られていくのだ。

それと、『シャイニング』シリーズにおなじみの、ゲーム世界への案内役が決定したのだ。今回は魔法使いのお婆さん。前作の本好き読んでぇ～の女の子は出てこないみたい。ちょっと寂しいかなあ？



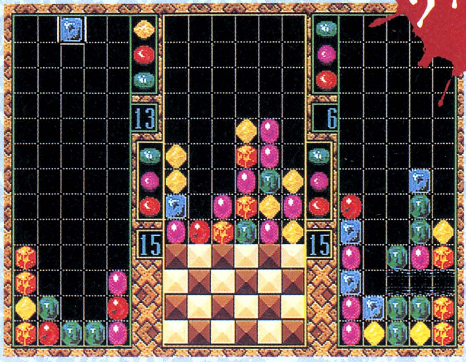


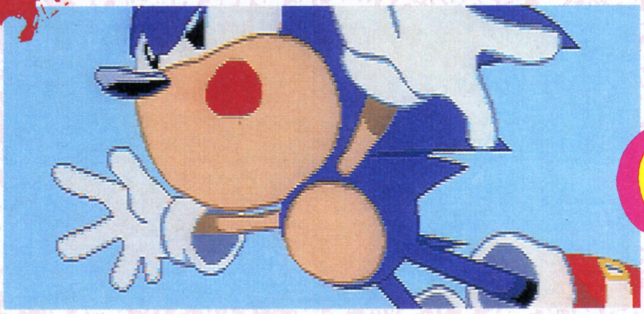
アクション



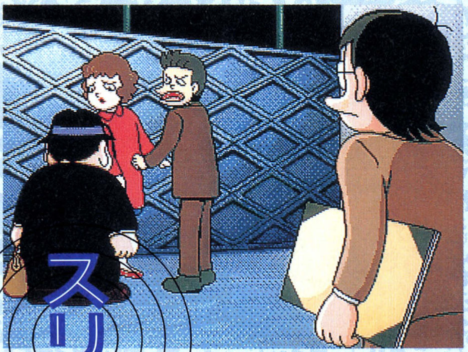


サスペンス

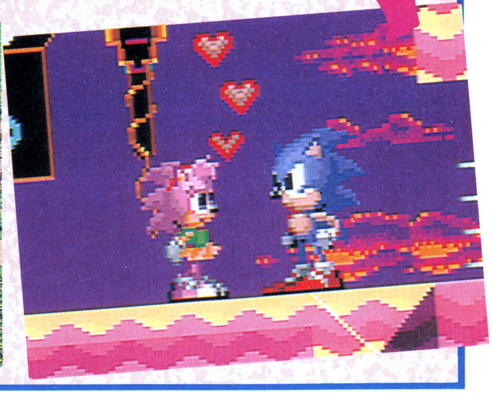




恋

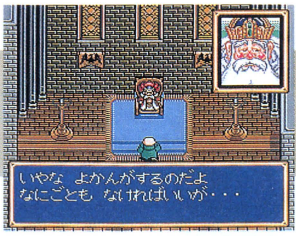




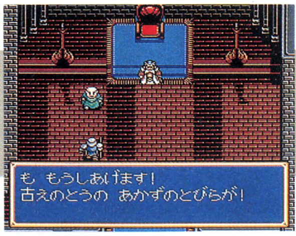


スリル

古えの封印解かれるとき



←時を同じくして、不吉な予感を感じるグランシール王。



←そして災厄は始まった。最初は小さな火種として……。



←古えの塔内で盗賊ジッポは伝説のジュエルを発見する。



←悪戦苦闘の末、ついにジッポは秘宝を手にいれる。

邪悪なるもの蘇らん

今回の案内役は謎の老婆



次ページからストーリーの続報だ

新大陸で新たな町造り……ところが

グランシール復興に向けて

グランシール国のみならず、グランス島全体を襲った大災厄。間一髪のところで島を脱したグランシールの国民たちは、南パルメキア大陸に流れつき、そこで第2のグランシール国を建設することに決める。

姫を失って力を落とす国王のかわりに大臣を中心として、さっそく町造りに励む国民たち。団結力の強さも手伝って作業は順調に進んでいった。しかし、城の土台となる大黒柱を切り出しに行った人々が、土着のモンスターに襲われたとの通報が入ってきた。

主人公たちは仲間の救出を買ってでるが、石切り場には見たこともない怪物たちが待ち受けていた。



⬅乗ってきた船を材料に、町造りを始める国民たち。主人公たちも、各々の技術を活かして大活躍するぞ。

石切り場で事件発生!!



➡なんと仲間のひとりがモンスターだらけの作業場に置き去りになってしまったのだ。急いで助けに行かないと……。

大陸の敵はかなり手強いぞ

南パルメキア大陸での初めての戦闘にあたる8回目のバトル。ふつうにゲームを進めていると驚くほど敵が強力なのだ。よほどうまい戦法をとるか、キャラのレベルを上げておかないと苦労しますぞ。



⬅とくにモンスターたちを束ねるウィッチの使うフリーズの魔法は強力。体力が低いキャラはあっという間にやられてしまう。



➡仲間を助けて、流れついた場所に戻ってみると小さな町が出来あがっていた。思わずウレシくなってしまうシーンなのだ。

そして1年後……グランシールに訪れた珍客

新たな旅への誘い

光陰矢のごとし。南パルメキア大陸に流れついてから、すでに1年が経過していた。災厄もそれ以上の猛威は振るわず、グランシールの町並も、かなり立派なものになった。あとはまわりの村々との交易がないという、小さな悩みがあるくらいで、特別争いもない平和な時間が流れていった。

そんなある日、グランシール城下町でちょっとした騒動が巻き起こる。見たこともない大きな鳥がグランシールに迷い込んできたのだ。間近に大陸の生物と接触したことのないグランシールの人々は意外にも人語を解すこの鳥に驚く。

彼の名前はピーター。そして、もろもろの理由から主人公たちはピーターを助けて新たな旅に出ることになるのだった。



●ピーター



ピーターは、創造神ボルカノンに仕えるフェニックス族のひとり。修行中に羽を痛めてグランシールに助けを求めにきた。おまぬけちゃんみたいに見えるけど、中身はかなりデキた鳥さんだ。



⬅これもグランシールのみんなの力があってのこと。アストラルが激励してくれるぞ。

街も順調に成長

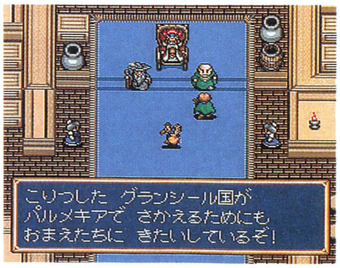


⬆主人公を心良く旅に送り出してくれる母親。つい主人公に母親がいたことを忘れがちだけど、たまには話しかけてみて。

⬇平屋で木造の城だけど、なかなか立派なもんでしょ。なかには、『Ⅱ』では、ここが初登場になる本陣も設置されているのだ。



平和な時は過ぎて



➡ピーターをボルカノ山に送り届けるかたわら、近隣の村々との友好を結んでいくのも、主人公たちの重要な役目なのだ。

南東のボルカノ山へ向けて出発!!

古代遺跡が眠る村 開拓村リブル

よそ者はお断わり

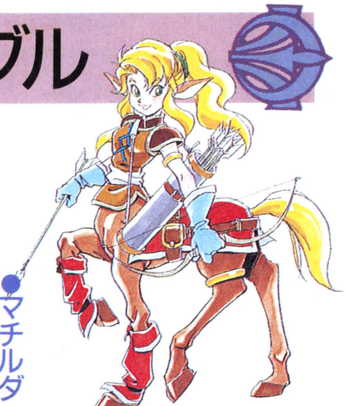
ボルカノ山への道中で立ち寄ったのが、グランシールでも話題になっていたずいぶん保守的な村リブル。ここの住民はよそ者に対して非常に神経質で、新参者の主人公たちが村を訪れても、決して家の扉を開けてくれないのだ。はてさてどうしたものか……。

リブル村のもうひとつの特徴は古代遺跡に関連した村だということ。古えからこの地に眠る遺跡への道が、この村に隠されているというのだ。興味深い話だけど、まずは村人の警戒を解きたいところ。



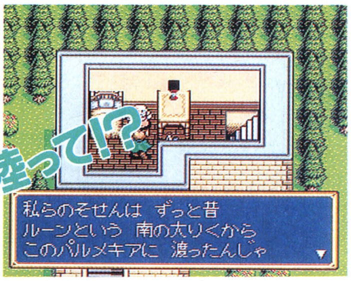


⬆どうやらグランシール国のことを、植民地を求めてやってきた侵略者だと思ってるみたいなのだ。違うって言っても、お城建てちゃってるし説得力ないよなあって感じ。


●マチルダ

⬆リブル村で新たに仲間に入るケンタウロスのマチルダ。冒険がしたくてしょうがない元気少女なのだ。レンジャーであるる彼女は弓を使った攻撃が頼りになるぞ。

ルーン大陸って!?



⬅ほえ？　ルーン大陸ですか。前作と何か関係があるのかな。ドキドキ。



⬆武器屋のおやじから闇の洞窟の恐ろしさをさんざん聞かされる。

古代への情熱を持つ人々

この村には、古代遺跡のことを研究する人たちがたくさんいる。なかでもケセランとパセランのふたりとは是非とも話をしておきたい。彼らの蔵書もチェックしておくとあとあと役立つかも。



⬅古代遺跡にえらくご執心の学者の卵ケセラン。顔が怖い。



⬆遺跡を調査するパセラン。ふたりはライバルどうしだ。






暗闇の洞窟……さて

ちょっと

シャイニング・フォースII 耳より情報

データ圧縮に圧縮を重ねた『シャイニング・フォースII』。実際の容量は80メガ以上だって。そんなメモリー不足のなかにおいて、『II』ではさらに、こんな細かな演出にこだわっているのだ。スゴイなあ。

▶エンカウントバトル

キャラクターの成長はこのゲームの醍醐味のひとつ。いちいち撤退せずに戦闘をもっと楽しみたい。そんな声に応えたのか、『II』では従来のイベント戦闘以外に、ふつうのRPGのようにフィールド上で突然敵に遭遇するエンカウントバトルが加わってます。



⬅仲間になったばかりの、レベルの低いキャラクターを育てるのに最適。どんどん戦って成長させよう。

▶避けにアクションが加わったぞ

たまに、敵の攻撃をヒラリとかわしてくれるキャラクターたち。前作ではメッセージだけだった避けに、今回は避けるグラフィックがついたのだ。ウレシサも倍増して非常にお得な感じ。





⬆キャラクターによって、もちろん避けパターンは変わってくるのだ。

▶ヒールの妖精ちゃんに注目

前作では、ヒールの魔法を使うと現われる妖精が、敵、味方同じでした。やっぱり正義と悪で同じ妖精ってのもヘン。ってことで『II』では呼び出す妖精が違うのよ。



パーティーゲームで朝が来る

コラムスⅢ & パーティークイズ MEGA Q

MEGA DRIVE
パズルゲーム
10月15日発売
6800円(予価)
4メガ

MEGA DRIVE
クイズゲーム
11月発売予定
6800円(予価)
8メガ

•開発者インタビュー

友だち集めていっちょブワーッと遊ぼうか、なんてときにきっと必要になるだろう周辺機器、セガタップ。『Ｊリーグプロストライカー』や『ガントレット』を４人の同時プレーで遊べるので、これひとつ(と人数分のパッド)さえあれば、ゲームの順番待ちをしなくても済んでしまう。『江川卓のスーパーリーグＣＤ』なんかだったら、８人もいっしょにプレーできてしまう。つまりキミとキミの友人とその彼女たちが勢揃いしたって、ノープロブレムなワケ。え、彼女なんかいない？　いや、モノのたとえですよ、タトエ。

さて、このセガタップ対応の、最新多人数対戦ゲームとして期待されているのが『コラムスⅢ』と『パーティークイズMEGA Q』の２本。すでにこの〝炎の７週間〟でも紹介しているソフトなので、ご存じの人も多かったろうと推測するが、一応の説明をば。

『コラムスⅢ』は、かの名作パズルゲーム『コラムス』シリーズの最新作、ってそりゃタイトル見りゃわかるよな。詳しくは、今回の『ゲーマーズエッセイ』を読んでくれ。『MEGA Q』はテレビのクイズ番組風の演出が特徴のクイズゲーム。７種類のクイズに答えて豪華商品を争奪するのが目的。

今回の『炎の７週間』では、この２本のゲームのデザイナーの肉声を掲載しようと思う。いわゆる〝落ちゲー〟である『コラムスⅢ』と〝クイズもの〟『パーティークイズMEGA Q』。このおなじみのジャンルの作品が、果たしてどのように多人数対戦ゲームとして料理されたか？　まずは『コラムスⅢ』。

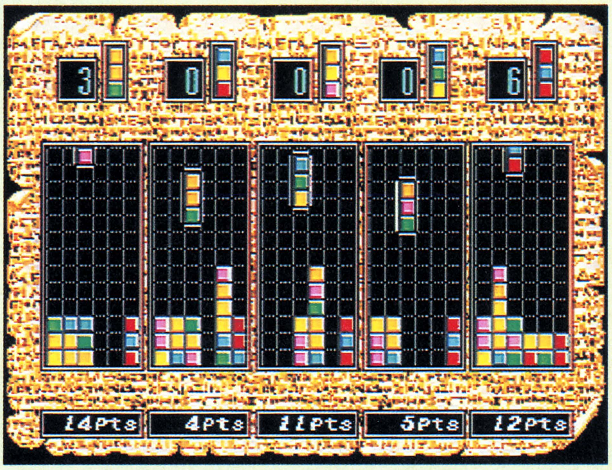
「まえの『コラムス』は、宝石が６種類あったんですけど、『Ⅲ』では５種類や４種類に減らせるんです。４種類なんかでやると、なにも考えずに落としていっても、けっこう消えてくれるんですよ。で、初心者用のハンデになると。５人対戦で、ひとりだけ４種類にすることもできますし。けっこう緊迫した勝負が楽しめます」(『コラムスⅢ』チーム)

大勢でゲームをするときによく問題になるのはプレーヤー間のウデの差。鬼神のごときテクの持ち主たちのなかに、『コラムス』って初めてなのぉ、なんて女の子が紛れ込むこともアリガチ。けど、プレーヤーひとりひとりのウデに合わせてハンデをつけられるなら、そんな問題は〝へ〟でもなくなってしまうだろう。そのうえ、

「アイツがトップだなと思えば、みんなとつるんで集中攻撃することもできますし、逆に狙わないで意図的に手加減することもできます。４人５人だと、ウマイ人でも集中攻撃されてすぐに死んじゃうこともありますよ」(同)

なんてこともあるらしい。みんなでワイワイと、オレの宝石を壊

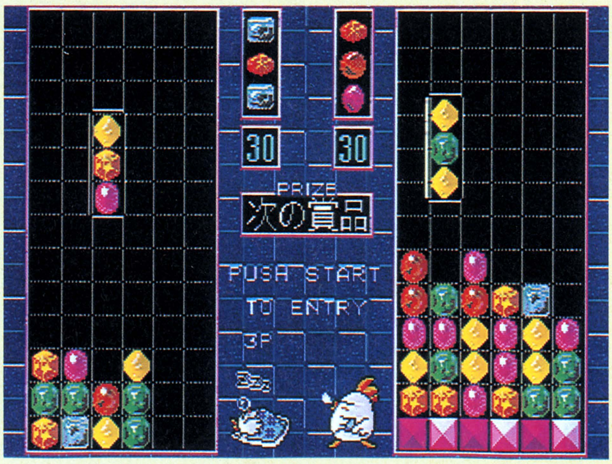
コラムスⅢ







彼らが開発チームだ!!



すなー、とか、アタシの邪魔をしたの誰ッ、とか騒ぎながらゲームを楽しめそうだな。なお、なんでも開発チーム内でプレーしていると、死んでしまっても、お、とか、う、とかいいながらパッドを操作しているフリをするふらちな輩が続出。どうにかウマイ人を惑わし、残っているプレーヤーに倒してもらおうと頑張る姿がみられたそうな。多人数対戦ゲームならではの、ほほえましい光景だね。

「さらに、通常の1対1の対戦中にあとのふたりがセガタップに接続したほかのパッドを操作してジャンケン、ピコピコハンマーで叩きあうなんてモードも入っています。無論、その結果により、対戦状況になんらかの影響がでてくるわけです」(同)

つまり、A級プレーヤーどうしの戦いのなかに、『コラムス』どころかテレビゲーム自体をほとんどやっていないビギナーでも参加できてしまうのだ。これだったら、たとえどんなメンバーが集まろうとも心配する必要まるでなし。しかも、二人三脚でプレーするわけだから、一種団体戦的な味わいも楽しめる。まさにセガタップなくしては不可能な遊びかた、だわ。

それじゃあ『パーティークイズMEGA Q』のほうはどうだろう。

「マルチタップなんですから、全員が入力できるわけなんです。今回のウリのひとつはそれで、つぎつぎに問題が出ますから、問題文が出たら答えを入力する。最後までズーッとみんなにやってもらいます。そうすると最終的に50点、40点、30点と点数がつきますよね。その獲得点に、ある問題でみんなが正解しているのにひとりだけ間違えていたらそのひとはオマヌケなんですから罰則点のようなものをつけ、逆にみんなが1+1=1と答えているオマヌケどもなのに、ひとりだけ正解していれば頭がいいわけですから特別な点をつけます。そんな偏差値のようなものを加味したペーパークイズを入れました」(『MEGA Q』チーム)

そのようなモードを入れたのは、「対戦といっても、ひとり用のシステムがふたつあると言う程度のふたり用であって、それでただ点数を競ってくださいと言うのでは、ぜんぜん対戦ではない」(同)

との考えによるとのこと。たしかにそれだと、ひとりひとり交替交替プレーするのとさしてかわりはないものなあ。だからいわゆる早押しクイズでも、セガタップによる全員入力という特長を活かしたものにしたという。

「最初問題文が出ているわけです。1+1はなにとか。で、5、4、3、2、1、レディQ! と、選択肢がポンとでるんです。その瞬間に全員に答えてもらいます。そして誰がいちばんはやく答えを入力することができたかラップタイム風に計ります。それで順位がついて、順位点を争うと言うものもあります」(同)

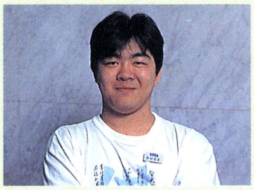
もうこうなると、勝負は純粋に反射神経の性能にかかってくる。テレビゲームではないパーティーゲームの華、椅子取りゲームを思い出させられるなあ。このぶんだと『コラムスⅢ』同様、プレーする人数が多ければ多いほどよりブラボーなゲームとなりそう。問題自体が簡単なので、誰でも真の早押しが味わえるわけだ。

どースか。セガタップを使った最新多人数対戦ゲーム。おなじみのクイズゲームや落ちゲーも、ずいぶんと変わった作品に仕上がりそうでしょ。これからの季節、部屋のなかで騒ぐことが多くなるでしょう。ここはひとつ、セガタップと『コラムスⅢ』、『MEGA Q』を押さえておくと、秋の夜長もあっというまに朝になるのでは。

もちろん『マルチ野球(仮題)』など、続々とセガタップ対応ゲームはリリースされる予定だぞ。

パーティークイズ MEGA Q

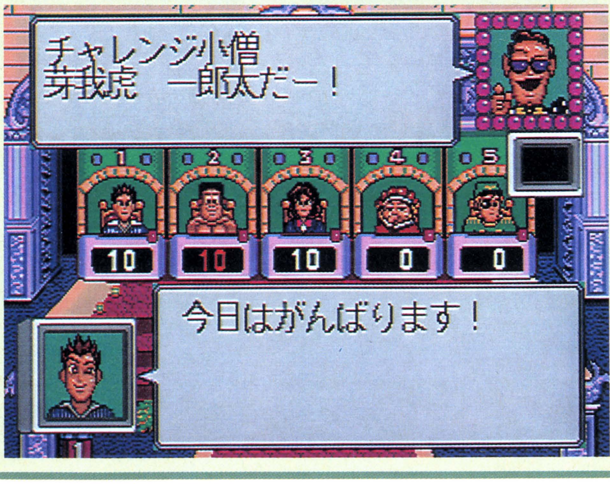






彼らが開発チームだ!!



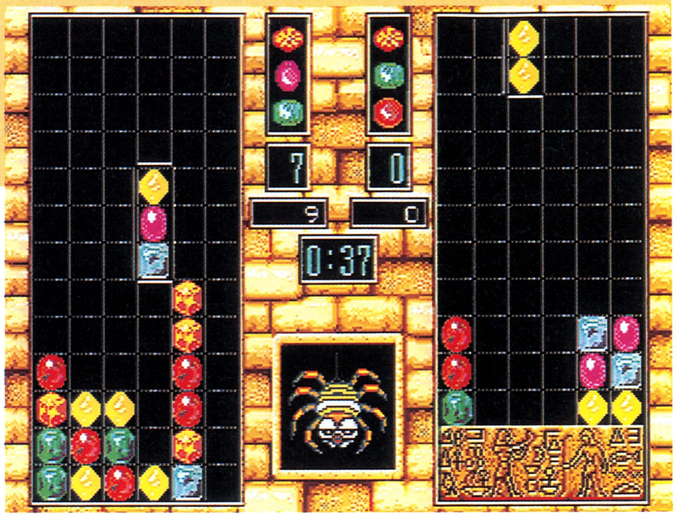


PLAYER'S ESSAY
プレーヤーズエッセイ

今回も語り部はスタパ斎藤。語られるのは『コラムスⅢ』。対戦モードの熱さにクラクラのようだ。

コラムスⅢ

10月15日発売　6800円予価



カケヒキで熱くなれる戦略性の高い〝落ちゲー〟

僕が『コラムス』に抱いていた印象は「淡白な落ちゲー」。見た目はきれい、音もバッチグーなんだけど、プレーしてもパジトノフ製の落ちゲーみたいにはのめりこめなかったのだ。短期集中的にサクサクッと遊べる一方、飽きも早いといった感じ。あ、……僕の場合は短気集中かも知れないが。ところが『コラムスⅢ』をプレーしたらその印象はブチ壊れちゃって、「熱い落ちゲー」に変貌した。

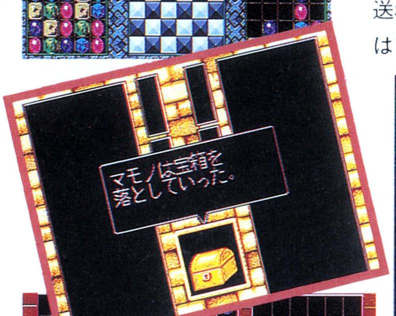
『コラムスⅢ』は対戦を前提としたアクションパズルゲームだ。コンピューターを対戦相手としたひとりプレーから始まり、5人同時対戦までできてしまう、斬新な落ちゲーになっている。5人ですよ5人。5人ったら画面に5コもコラムスのフィールドが出るわけなんスよ。もう壮観なわけ。

プレーした感じもかなりいい。熱い。燃える。爆発炎上って感じ。プレー中に消防車来たんだよマジで(うそTM)。どこが燃えるかって、アイテムと対戦のシステムだ。基本的には3つのアイテムが登場するんだけど、これを状況に合わせて使えるのが妙味。それと消した宝石の数によって、相手のフィールドに段(相手を苦しめる石版)を送れること。段を送るタイミングはプレーヤーが決められる。アイテムと段送り。このふたつのギミックがマッチして、多人数プレーをものすごく熱いものにしている。ホント熱い。超熱い。家ンなかサハラ砂漠。危うくミイラ化だよマジで(うそTMその2)。

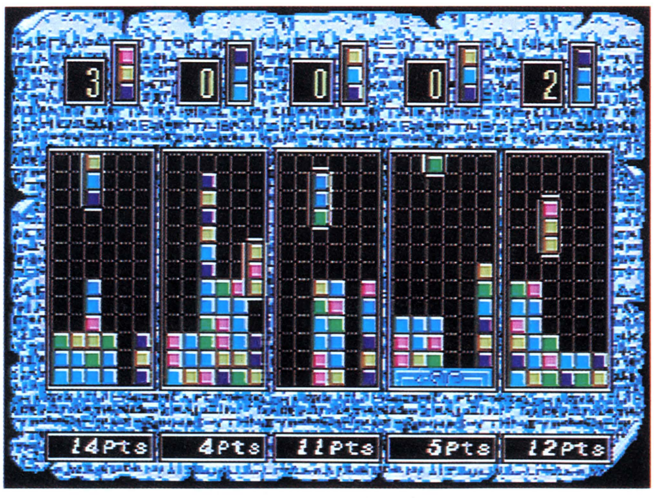
以前の(悪く言えば単調な)『コラムス』に柔軟さが加わった感じなのだ。基本的に対戦して進むゲームだから、つねに相手がいる。相手の出かたを見て、こちらの出かたを決めていく。アイテムをいつ使うかとか、どんなタイミングで段を送るかとか。ゲームのメインになるのは戦略性と駆け引きのタイミングなのだ。宝石をいかにきれいに消すか、ということも重要なのだが、それ以上にプレーヤーどうしの駆け引きに頭を使う。

多くの対戦型落ちゲーは、〝早く消す〟ということで勝敗が決まる。だがこのゲームの場合は〝早消し〟だけでは勝てない。相手の出かたを慎重に見切る脳味噌と宝石を早く消す技。それらのテクが融合して生まれる大逆転場面。これまでの対戦型落ちゲーの単調さを脱却し、かなり革新的なゲームに仕上がっている(ほんとTM)。落ちゲーファンはプレー必須の一本だ。







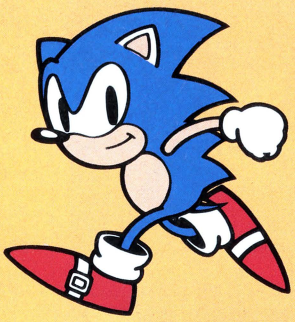




スタパ斎藤

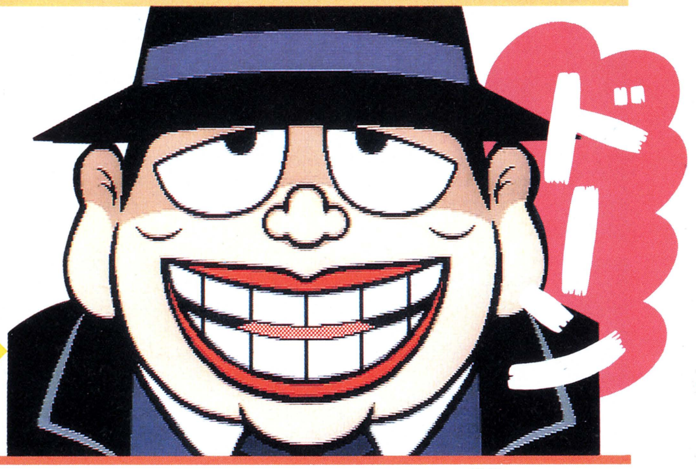
いろんなトコロで活躍中のフリーライター。日本の神はマシンだと信じ、マシンを見て悔い改めたり悟りを開いたりしている。新型のバイクが欲しく、新型の計算機も欲しく、新型の通信機器も欲しく、暇も欲しい。金は有り余っている(うそTM)。最近は「やはり温故知新。古いものなど時代遅れ」と、やっぱり意味不明なご様子。

NEW SOFT TYPHOON
ニューソフトタイフーン



ソニックがホストするニューソフトタイフーン第5回の今回は、『笑ウせぇるすまん』、『魔導物語Ⅰ』、『夢見館の物語』の3本をテッテー的に紹介しちゃうぞ。

藤子不二夫Aの 笑ウせぇるすまん



テレビアニメでおなじみの、あの喪黒福造がアドベンチャーゲームで登場だっ。あの「ほぉっ、ほっほっほっ」という笑い声をあげながら今度はどんな"お客さま"たちの心のすき間を埋めるのだろうか。とっても楽しみだね。

MEGA CD
アドベンチャー
9月17日発売
7800円(予価)

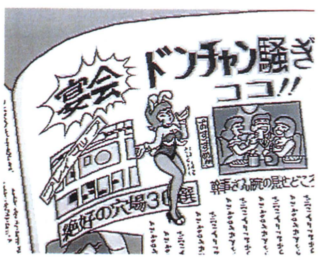
あの喪黒福造がメガドライブで登場だ!!

このゲームには3つのシナリオが用意されていて、各シナリオでは3択したり、アイコンを使ったりしながらお話を進めていく。キミの行動しだいで、物語の結末が違ってくるので行動は慎重に。

キミの選択しだいでシナリオが変わる



⬆このなかからどれを選ぶかによって、シナリオの主人公の運命が決まる。

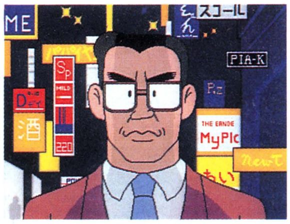


⬆カーソルを動かしてどんな行動をするかによっても結末に変化が起きる。

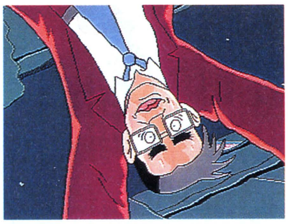
シナリオは全部で3つ

▶たのもしい顔

このシナリオの主人公は一流企業の部長。彼は生まれつきたのもしい顔をしているばっかりに、周囲から過大な期待をされて、いつもプレッシャーを感じて生きてきた。ある日彼が酔って気分が悪いときに偶然喪黒と出会う。



⬆彼はたくましそうな顔のおかげで、いつもプレッシャーを感じていた。



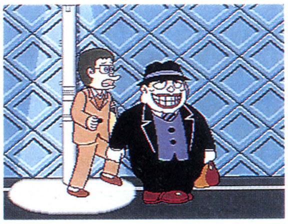
⬆ついつい飲み過ぎて、路地で休んでいるとき、喪黒と出会う。

▶勇気は損気

主人公は、気が小さくて、うだつがあがらないサラリーマン。ある日会社で同僚たちのいる場所で部長に大目玉をくらう。うさを晴らすために酒を飲み、酔って家に帰る途中で喪黒に出会い、事件に巻きこまれることに。



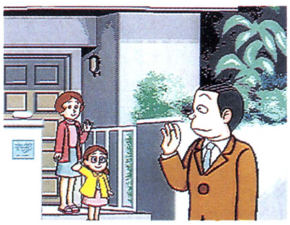
⬆彼が酒に酔い、むしゃくしゃしながら家に帰る途中で喪黒に出会う。



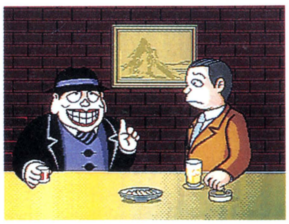
⬆喪黒と出会ったばっかりに、主人公は事件に巻き込まれることに。

▶化けた男

主人公は、単調な生活に飽き飽きしている平凡なサラリーマン。通勤電車のなかで出会った喪黒に、変装してアバンチュールを楽しんでみては、と言われ喪黒の心理テストで自分にピッタリと言われた扮装で街に出かけた……。



⬆主人公は単調な生活に飽き飽きして、何か刺激的なことを求めていた。



⬆喪黒の行きつけのバーで、自分にふさわしい変装はなにかを選択する。

MEGA DRIVE
アクション
6800円
発売中
8メガ

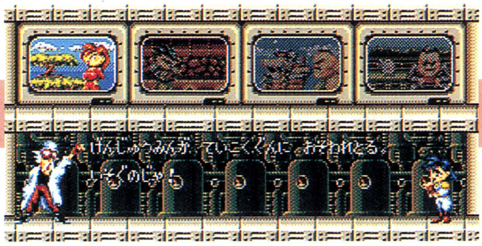
ガンスターヒーローズ

GUNSTAR HEROES

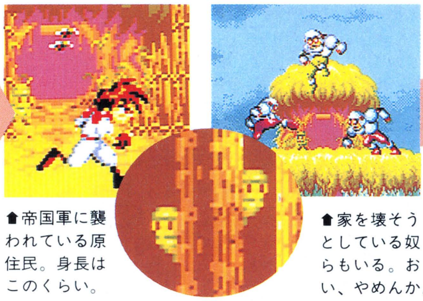
細かい演出がキラリと光ってる!!

多関節でウネウネと動くボスがたっくさん出てきたり、弾をバラバラと撃ちまくったりして、爽快感バッチリのこのゲーム。そりゃもう、確かにとっても派手なんだけど、ただ単純に豪快なわけではない。要所要所に織り込まれている演出が緻密で、効果的に使われているから、ゲームのストーリーがとっても深い!! 前振りがあって、あとから「ああ、これだったかー」なんて感激しちゃったり「うぅ、ウマイ」なんて言葉がもれちゃうのだ。そんなわけで、ここではそんないくつかの場面を紹介しよう。

原住民との接触



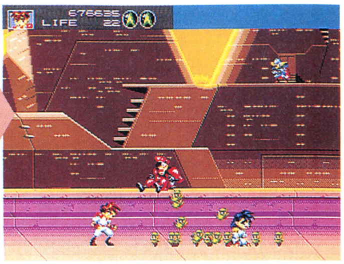
⬆帝国軍に襲われている原住民を助けてあげると、のちのちのステージで、逆に彼らに助けられることになるのだ。



⬆帝国軍に襲われている原住民。身長はこのくらい。

⬆家を壊そうとしている奴らもいる。おい、やめんか。

あとあとで



お礼をしてくれたよ

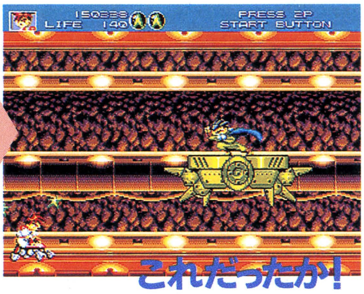
デモとの連結

デモの一場面から



⬆デモのワンカット。採掘現場から発掘されたもの。何やら怪しげなこれはいったい……。

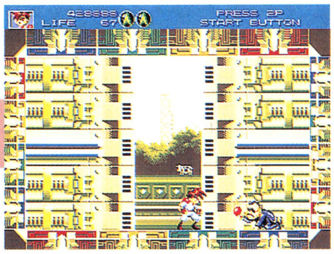
あとあとで



これだったか！

⬆発掘されたのは、圧倒的な強さで主人公たちを悩ませるボス、セブンフォースだったのだ。そうかぁー！

往生際の悪いヤツ



⬆ボスのブラックが秘宝を差し出したかと思いきや、爆弾だった！ 引っかけが巧妙。

愉楽コラム

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

音楽担当チームにインタビュー

センスを振り回したくなるジュリアナ系、テクノ、ヒップホップなど、流行の音楽を取り入れた『ソニック・ザ・ヘッジホッグCD』のBGM。その音楽チームが語る!!

――音楽を聴いた第一印象ですけど、すっごくいまっぽいですよね。
牧野　曲のコンセプトを作る際に、当時いまもそうですけど、ハウスミュージック全盛で。イギリスのクラブシーンなんかで、ソニックっていうのが、たんにゲームだけの世界じゃなくて、ファッションの要素として取り入れられているっていうのが気に入って。だったらそのまま音楽もイケるのではないか、という考えがありまして。
――エッグマンの笑い声なんかがサンプリングされてますよね。
牧野　あれは社内の人間でして。
幡谷　そういう拍手とか、水の音とか、人の声を入れたかったんです。
――時代でアレンジが違いますよね。
牧野　今回タイムワープっていうのがあると聞いてて。現在面をメインに、あとはアレンジをして、過去とそれを か未来の音楽を作るということにしました。過去面に関しては、逆戻りっていう感じを出すために、チープな音作りをしようと。そのためCD-ROMならではの音源、DAじゃなくて、内蔵音源のPCM音源チップを使ってます。
――とくに聴いてほしい箇所は？
幡谷　たとえば、ボス。声が入ってるんですけど、あの声は、じつはケンカの実況をしてまして、それがしかも、エッグマン側に立っている人の解説でくり広げられるストリートファイトっていう意味があって。
尾形　知らなかった(笑)。
――たとえばゲームオーバーのときは何て言ってるんですか？
尾形　あれはオープニングソングをサンプリングしたんです。本来はソニックを讃えてるフレーズなんですけど、それを敢えて皮肉っぽく使って。
牧野　僕はソニックとかエミーの声を聞いてほしいですね。あれも誰かが喋った声を加工してるわけです。賛否両論出ると思うんですけど(笑)。



⬆作曲に入ったのが、「ちょうど日本でジュリアナの火がついたころ」だとか。



⬆スペシャルステージなんかでは、ジュリアナ度全開な感じ。



ソニックCD音楽チーム
右から、チーフの牧野幸文、作曲の幡谷尚史、尾形雅史の各氏。セガブランドの数々のゲーム音楽を手掛ける。

ソニックにいちばんピッタリ合うのがこの音楽だった

魔導物語I 3つの魔導球

GAME GEAR ゲームギア
RPG
発売日未定
5500円(予価)

登場するキャラクターが、ぜ〜んぶカワイイRPG、『魔導物語I』のゲームシステムをテッテー紹介。これさえ読んでおけば、主人公アルルの冒険は楽チンよ。

アイテム

アルルの冒険を助けてくれる、便利なアイテムたちを紹介する。じょうずに活用しよう。

らっきょ 体力が少し回復する。冒険の序盤でお世話になる。

せんにんザケ 飲むと少しだけ魔導力が回復するお酒だよ。

りゅうのツメ ちょっとだけ体力と魔導力を回復できるよ。

のうてんぐさ 使うと集中力が高まり大打撃がでやすくなるよ。

いだてんぐさ 使うと先制攻撃や連続攻撃がでやすくなるよ。

めんたまぐさ 魔法攻撃で先敗する確率がグーンと下がるよ。

どくけしそう 体をむしばむ毒を消してくれる便利な薬草。

あかりだま 暗くて歩けそうもない所を照らしてくれるよ。

こうずいっぽ なかから水があふれ出るとっても変なつぼだよ。

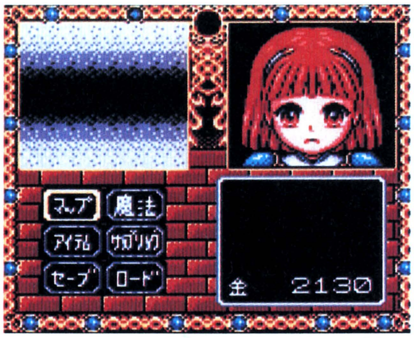
かえしエプロン 魔物の攻撃を相手にはね返す防具だよ。

アイテムぶくろ アイテムを入れるための袋。とっても便利。

ふくぶくろ なにが入っているかは買ってからのお楽しみ。

メイン画面をテッテー紹介

3Dタイプのrpgはすぐに道に迷ったり、めんどうなことが多いからキライ、という人は少なくない。だけどこの『魔導物語I』では、とってもわかりやすい3D画面や、RPG初心者にもとってもなじみやすいゲームシステムを採用しているぞ。だからどんな人でもすぐにゲームの世界にのめり込むことができるのだ。このゲームのメイン画面の見かたをくわしく紹介するので、よく読んでライバルのカミュよりも早く魔導の塔を脱出し、卒業試験にパスしよう。

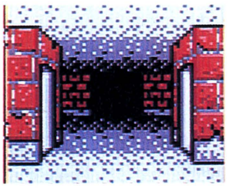


アルルの表情に要注意

アルルの体力が残り少なくなったり、アルルが毒に侵されていたりすると、アルルの表情に変化が起こる。表情で健康状態がわかるぞ。

マップ

主人公アルルが冒険をくり広げるダンジョンを示すのがこのマップ画面。いままでの3DタイプのRPGよりも明かるくて見やすいので、道に迷うことが少ない。オートマッピング機能もついてる。



魔法

戦闘中や歩行中にアルルが使いこなす8つの魔法の能力はコレだっ。

ファイアー 炎攻撃呪文。魔導力を消費しない。

アイスストーム 氷で攻撃。魔導力を消費しない。

ダイアキュート つぎに唱える呪文の効果を3倍に。

ばよえ〜ん 敵のすさんだ心を感動に導く呪文。

ヒーリング 傷をなおし、体力を回復してくれる。

ひーどん この言葉を聞いた敵は眠ってしまう。

ワープ 自分の身体を1階上に移動させれる。

イリュージョン 幻影で敵を近づけさせない。

夢見館の物語

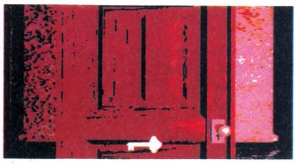


MEGA-CD
バーチャルシネマ
12月発売
7800円

スリリングなアドベンチャー、『夢見館の物語』攻略のポイントとなるアイテムを紹介するぞ。

アイテムを使いこなすのだっ!

狩人の館から、妹を助け出すという目的を達成するためには、館のなかに隠されているアイテムを捜し出し、使いこなさなければならない。ゲーム序盤でのポイントを紹介するぞ。



⬆鍵がかかっている扉を開けるためには、鍵を見つけ出さなければいけない。



⬆マッチがあればろうそくに火をともすことができる。すると仕掛けが…。

根気よくこまめに捜そう

館のあちこちを捜していると思わぬ発見をすることがある。ときには、アイテムを見つけたりときには館の仕掛けにハマったり。いちど捜した場所でも、2回目にはなにか発見することも。根気が肝心。

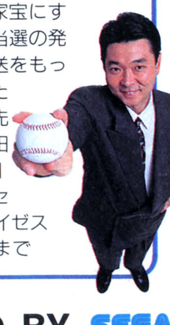


⬅この部屋にも謎が隠されている?



江川卓のサインボールを3名様にプレゼント

『江川卓のスーパーパワーリーグ』の発売を記念して、江川のサインボールを3名にプレゼントする。高校生のころから"怪物くん"とあだ名され、長いあいだ野球ファンを楽しませてくれた江川。それだけに彼のサインボールには、かなり価値があるぞ。このボールを手に入れわが家の家宝にするべし。なお、当選の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。あて先〒144 東京都大田区東 谷2-13-1 羽田菱信ビル セガ・エンタープライゼスHE広報 江川係まで



スーパーファミコン®
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

クラシック・ロード

CLASSIC ROAD

CLASSIC ROAD 学生・生徒または未成年者でも、このソフトの勝馬投票券を購入できます。

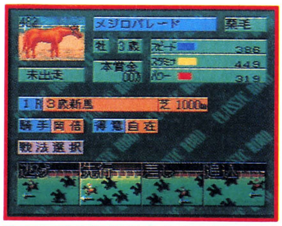
空前の競馬ブームのなか、競馬の夢とロマンを集大成した
禁断の本格的競馬シミュレーションソフトがいよいよこの秋発売になる。
あのソフトや例のソフトを遥かに超えた興奮の究極の
競馬ソフトであることを保証します。

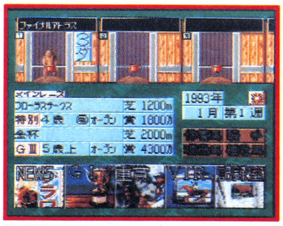
僕の前を夢

空前の競馬ブームの中、競馬の夢とロマンを集大成した興奮のゲームの登場です。
馬主として自分の持ち馬を天皇賞や有馬記念に出場させる、
生産者として競争馬を生産する、レースを予想して馬券を購入する、
調教師としてレースにむけて自分の馬をベストの状態にもっていく・・・・
競馬のあらゆる面白さ、醍醐味が楽しめます。30年間のデータが収録出来ますから、
最初の所持金1億円をどれだけ増やすか、自分の馬が年度代表馬になるか、
ダービーを制覇するか、などなどプレイヤー自身が思い思いに楽しめます。

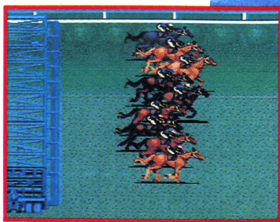
10月29日発売予定
スーパーファミコン
8メガ+バッテリーバックアップ
¥9,800
(税別)


馬券の購入画面


出走の登録画面


メイン画面


市場画面


レース画面

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16


Victor
が走る…
マーケティング・プロモーター募集! 勤務地：東京、名古屋、大阪 応募方法：下記宛履歴書を送付下さい。詳細は追ってご案内致します。
〈送付先〉〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクターエンタテインメント㈱ プロモーター係 〈問い合わせ先〉03-3423-7901 プロモーター係


この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです
戦場を駆け
9月17日
発売
メガ・CD専用
¥7,800
(税別)


でも時には逃げたりもするぞ。
息子よ、
トーチャンはいま、
モーレツに戦っているぞ!!


不思議のダンジョン
トルネコの大冒険
©1993 CHUN SOFT/©ENIX
1,000回遊べるR.P.G.登場。
コワーイモンスターや危険なワナがわんさか待ち受ける“不思議のダンジョン”。ゴーインに突き進むだけでは、クリアできないぞ！ダンジョンの地形を利用した戦術や、モンスターごとの戦略など、君なりの対応法が必要だ。だから時にはモンスターから逃げる事も大切。逃げながら勝ちってこともあるワケだ。
9/19(日)、いよいよ発売！
スーパーファミコン用ソフト 12M ROM+バッテリーバックアップ 価格 9,600円(税別)

SUPER Famicom

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

SDガンダムの本格アクション&シューティングゲーム第2弾!!今度の主役にはZガンダム、MK-Ⅱ、百式の3人(?)を大抜擢!選んだMSによってストーリー展開とエンディングが変わるから、三機三様、三倍楽しめるぞ。エヘン。スピード感あふれるアクションステージでは、Zのウエーブライダーをはじめ、それぞれの特徴を生かしたパワーアップ・システムで攻撃力がアップ!スペシャル・ウエポンも大炸裂だ!



機動戦士SDガンダム2

アクション&シューティングゲーム 8M ¥8,800(予)(税別)

- Zガンダム、MK-Ⅱ、百式から好きなMSを選んでゲームスタート!選んだMSによって、ボス・キャラやマップやエンディングがチェ〜ンジ!
- 変形、パワーアップ、スーパーウエポンとガンダムワールドならではのシステムも思いっきり楽しめるぞ!
- 2P同時プレイのVSモードでは、サイコガンダム等の超巨大キャラも操作可能!



日本のブランド

やりました。その名も日本のブランド。ビールの銘柄ではありません。本誌が自信を持ってお送りする特集のタイトルです。しかも16ページの全開バリバリ。マジです。もちろんタイトルだけじゃなく、内容もカッ飛びですよ。ホント。ゲームメーカー&キャラクターのブランドイメージを業界びと(94ページ)や著名びと(98ページ)や外国びと(100ページ) やまぶしいねぇーちゃん (106ページ)に聞いてみました。さらに、ブランドの歴史 (104ページ)とかまとめ(108ページ) とかもオマケしました。どーです、ボリューミーな内容でしょ？ では、冷めないうち召し上ってね。

BEST BRAND RESEARCH 1

メーカーのかたたち、100人にアンケート

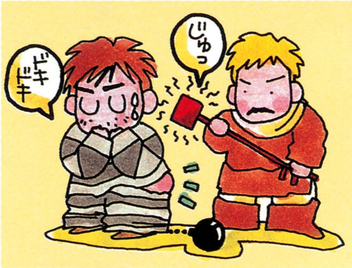
ゲーム業界のブランドを捜せ!!

各ゲームメーカーの広報や営業、開発のかたがたきっちり100人に質問だ。さしさわりのないものから、さしさわりのあるものまで、アンケート項目はぜんぶで36。自主規制、業界からの妨害電波……などの障害を越えて、一部だけ紹介する。ここから、ゲーム業界のブランドが見えてくるぞ。

いったいどんなブランドがあるんだろう?

遥かむかし、罪人に押した焼き印をブランドと言ったとか。それがどんな経緯をたどって、高級品を表わす言葉に変化したかはわからない。でも、現在、ぼくたちはデザイナーの作品を指す以外にも広い意味で、優秀なものとか有名なものに敬意を込めて、このブランドという称号を与えているよね。たとえばの話、本誌『TOP 30』で読者に選ばれたソフトも、ブランドといえるわけだ。

では、ゲーム業界のブランドにはどんなものがあるんだろうか。沸き上がる好奇心は抑えきれず、ゲーム業界の人たちにアンケートを募ってみたぞ。内情を知り抜いた人たちが選んだブランドはぜんぶで10項目。リアルな証言とともにお届けしちゃうのだ。



⬆ブランドの歴史をさかのぼれば、こんな行為が元祖。どんな経緯で、いまのブランドが持つ意味にたどりつくんだろうか。



⬆このようにファックスで、メーカー100社にアンケートを発送したのです。なかなかしんどい作業ね。



➡きました、きました、100社100人分のアンケート回答だぞ。この集計もなかなかしんどい作業なのだ。

QUESTION 1

ブランドといえるゲームキャラクターは?



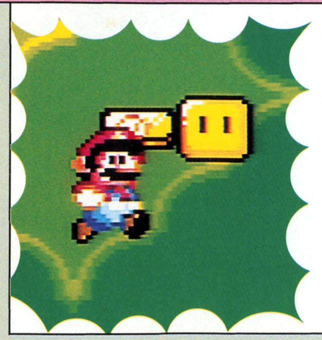
マリオ	37人
なし	22人
ソニック	9人
スライム(ドラゴンクエスト)	5人
春麗	4人
カエル(ファイナルファンタジー)	3人
リンク	3人
ボンバーマン	2人
ぷよ	2人
織田信長	2人
その他	11人

メーカーの人たちから多数の票を集めたキャラクターは、マリオ。やっぱり、誰もが認めるブランドだったんだね。ファミコンの歴史とともにあのヒゲを見てきた、と言ってもいいかもしれない。その浸透力は、2位の〝なし〟が証明している。多くの人はマリオ以外のキャラが目に入らなかったんだね。

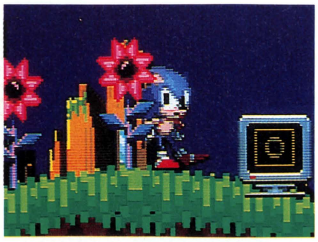
証言

●マリオは世間から認められている。市民権を得ていると思う。
●いままでにマリオをキャラにしたゲームはたくさん出ているけど、すべてデキがいいよね。
●うちの娘が映画の『マリオ』を見て、「あのおじさん、本当に生きていたんだね」なんて……。サンタクロースよりも信じてますよ。

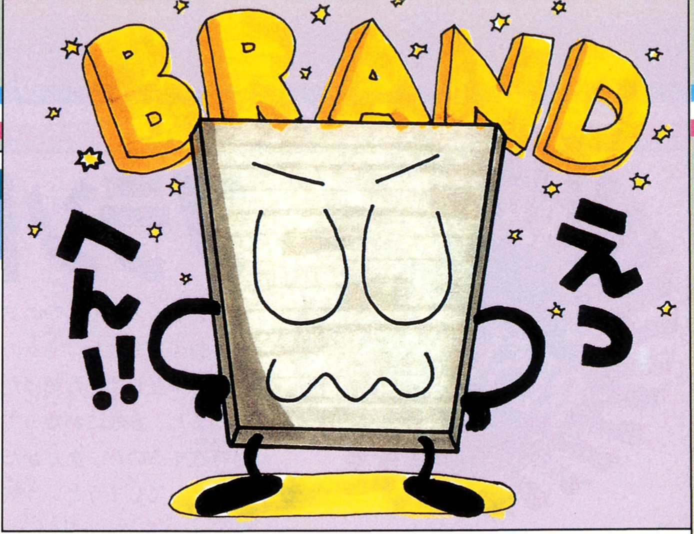
任天堂にコメントを求めたところ、「うれしい限りです。ありがたく思います」とのこと。そうだよね、ライバルと言ってもいいメーカーの人たちが選んでくれたんだもの。でも、喜んでばかりはいられない。3位以下のキャラも魅力的なニューフェイスだし、いつかはマリオをおびやかすかもしれないぞ。



⬆⬅見慣れたこのヒゲ、この動き。いかにも定番って気がするんだよね。



⬆こちらはソニック。はたして彼は、ポストマリオになれるだろうか。動きや表情は、いいものを持っているんだけどね。



QUESTION 2
ブランドといえるゲームメーカーは？

１位の任天堂にわずか３票差でカプコンが肉迫。『ストリートファイターⅡターボ』が、調査期間の直前あたりに発売されたのが票に影響したのかも。ちなみに回答欄に２社以上のメーカーを記入した人が多く、複数回答で構成されたグラフとなった。

多くの人が１社に絞れなかった背景には、各社ともビッグタイトルのソフトが多いことが挙げられると思う。グラフの各社を見る限り、そんな感じがするでしょ。

任天堂	26人
カプコン	23人
スクウェア	21人
セガ	15人
エニックス	12人
コナミ	11人
ナムコ	11人
その他	13人

※複数回答あり

証言

●６社挙げました。各社とも、核となるシリーズソフトがあり、毎回感じるクオリティーの高さには驚かされています。継続させられる技術はブランドの底力でしょう。

●国内だけじゃなく、海外でも評価され、売れるソフトを作っているメーカーには、なんともいえず高級なイメージを感じてしまいますね。印象だけじゃなく、もちろん品質も評価しています。

QUESTION 3
あなたが働きたいゲームメーカーは？

現在の会社に身を置きながら、ひそかに働いてみたい会社を聞きだすのが目的。アンケートを募った人たちの本音で、Ｑ２とは違った角度からブランドといえる会社を探るつもりが、意外な集計結果になった。〝なし〟、〝自社〟の回答は、多くの人がブランドに固執していないことがわかるね。

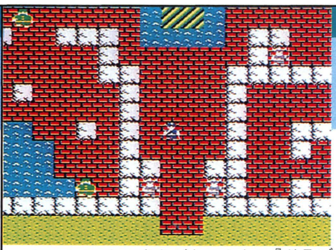
なし	85人
自社	5人
任天堂	5人
スクウェア	5人
セガ	2人
その他	8人

※複数回答あり

証言

●自社も他社もそれほど変わらないと思います。ヒット作はありませんが、売れるソフトは結果であって、制作している過程が楽しければそれでいい気がします。

●条件が良く、メジャーなところに強くひかれる。会社の影響力が大きければ、いろいろな醍醐味が味わえると思う。



⬆いまや、カニ歩きがなつかしい『ドラゴンクエスト』なのだ。栄光のシリーズは、ここから始まったんだよね。

証言

●ビッグタイトルは基本的なシステムは変わらず、続編がつぎつぎと出るものが多いので、定番という印象を抱いてしまう。

●シリーズ化されたゲームって、マンネリを感じるまえになつかしさや安心感を覚える。これって、大事な要素だと思います。

QUESTION 4
有名ブランドといえるゲームソフト、また、あなたが個人的に好きなゲームソフトを挙げてください

どの回答もビッグタイトルでほぼ占められた。各順位に同じタイトルは並ばなかったけど、ブランドの称号を与えてもいいソフトばかりって気がするね。なお、各質問はソフト名を３つまで求めているので、これも複数回答による順位になったわけだ。

［有名ブランドといえるゲームソフト］

順位	ソフト	人数
1位	ドラゴンクエストシリーズ	41人
2位	スーパーマリオシリーズ	33人
3位	ファイナルファンタジーシリーズ	28人
4位	ストリートファイターⅡターボ	15人
5位	天外魔境シリーズ	5人

※複数回答あり

［個人的に好きなゲームソフト］

順位	ソフト	人数
1位	ファイナルファンタジーⅤ	10人
2位	ドラゴンクエストⅢ	9人
3位	ぷよぷよ	4人
4位	スーパーマリオブラザーズ	4人
5位	スーパーファミスタ'93	3人

※複数回答あり

中古ソフト市場のブランド名柄は？

新作ソフトは、勢いや宣伝力で売れ行きが変わってくる。やはり、中古ソフト市場に目を向けたほうが、ブランドものをたやすく捜せるにちがいない。そこで、多数のチェーン店を持つファミコンショップのブルートにブランドものの現状について尋ねてみたぞ。では、同店の小池さんの登場だ。

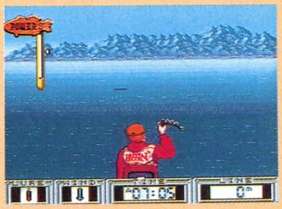


⬆小池正人氏 ブルート広報企画部勤務。本誌編集者のバカタール加藤の友人だ。

⬇光栄の『スーパー麻雀大会』は、歴史上の人物と対戦できる。キャラクターはち密に設定されてるぞ。



⬇『スーパーブラックバス』は、スーパーファミコン初の釣りゲー。なんともいえず、シブイよね。



中古ソフト市場では、ブランドも２種類に分かれると思います。ひとつはデッドストックか、それに近い、品薄感を与えるソフトですね。これは、お客様が売りにきた場合、引き取り価格が大きい。そのため販売価格は変動せず、安定しています。ブランドとして定着しているソフトでは、『スーパー麻雀大会』、『スーパーブラックバス』がありますね。もうひとつは、手頃な価格で長くロングセラーを続けているソフト。『スーパーファミスタ』や『ドラゴンクエスト』が、定番商品って感じですね。

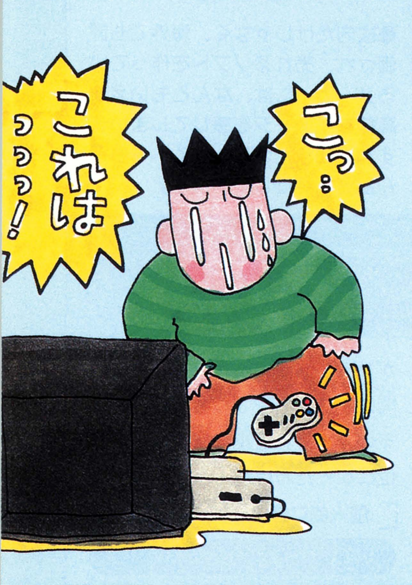
BEST BRAND RESEARCH 2

ブランドはまだまだあるぞ

ここまで、いくつかのアンケート結果を公表し、各々のブランドを検証してきたわけだけど、まだまだ、多岐にわたって項目は存在するのだ。ありがたみがなくなってしまうという気もするけど、いろいろな条件でブランドが存在するんだからしかたないよね、やっぱり。

36項目のアンケートから、10項目だけを紹介していると先ほども述べたけど、じつは、企画段階で100近い項目が挙げられたのだ。だから、選ばれたこの10項目は、それなりに説得力と真実味があると思うんだけどね。

では、後半はもっと多彩になっているので読んでちょーだい。



QUESTION 5

目標にしているゲームメーカー、ソフトを挙げてください

Q2やQ4と、ほぼ回答が重なっているのが興味深いところ。やはり、ブランドとして定着したメーカーやソフトは、ほかのアンケート内容にも影響を与えていたんだね。ただし、ゲームソフトや会社の姿勢をひっくるめて各メーカーはオリジナリティーを追求しているから、あくまでも観念的な目標という意味の回答であって、あれこれ真似をしようなんて気はまったくないわけだ(まぁ、当然か)。

下位回答では、具体的なメーカー名やソフト名を挙げるかわりに〝お金持ちの会社〟、〝お金が儲かるソフト〟などの、直接的な記入もあった。むしろ、こちらのほうがわかりやすい気がするぞ。

ゲームメーカー

順位	メーカー	人数
1位	任天堂	61人
2位	カプコン	7人
3位	なし	4人
4位	スクウェア	3人
5位	ハドソン	2人

ゲームソフト

順位	ソフト	人数
1位	ファイナルファンタジーシリーズ	36人
2位	ドラゴンクエストシリーズ	23人
3位	ストリートファイターIIターボ	19人
4位	将棋・麻雀などのロングセラーソフト	7人
5位	その他	15人

⬇京都にある任天堂本社。数々の名作を生みだす、夢工場なのだ。



証言

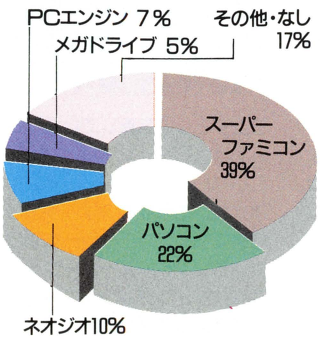
●いい作品を作っている、エンターテインメント志向が強い、などの理由で1社、目標にしている会社があります。ただ、メディアが違うので、その精神性だけを真似ています。

●意地でも言わない。うちはうちのポリシーを持ってやっているので、言いたいけど言わない。

QUESTION 6

あなたの好きな、ゲームのハードは?

ゲーム機のブランドは何だろうってことで、聞いてみたのだ。各メーカーが扱うメディアを越えて、個人的な好みが知りたかったわけなんだけどね。しかし、パソコンの回答が2位というのはよくわかるんだけど、ゲーム専用機じゃないんで違うかなって気もするぞ。





⬆『ファイナルファンタジーV』の演出には、業界の人たちも驚いたとか。

QUESTION 7

他社のゲームソフトで衝撃を受けたものは?

ソフト	人数
なし	51人
ファイナルファンタジーV	14人
ゼルダの伝説	5人
F-ZERO	4人
シルフィード	3人
ファイヤープロレス2	2人
ぷよぷよ	2人
その他	19人

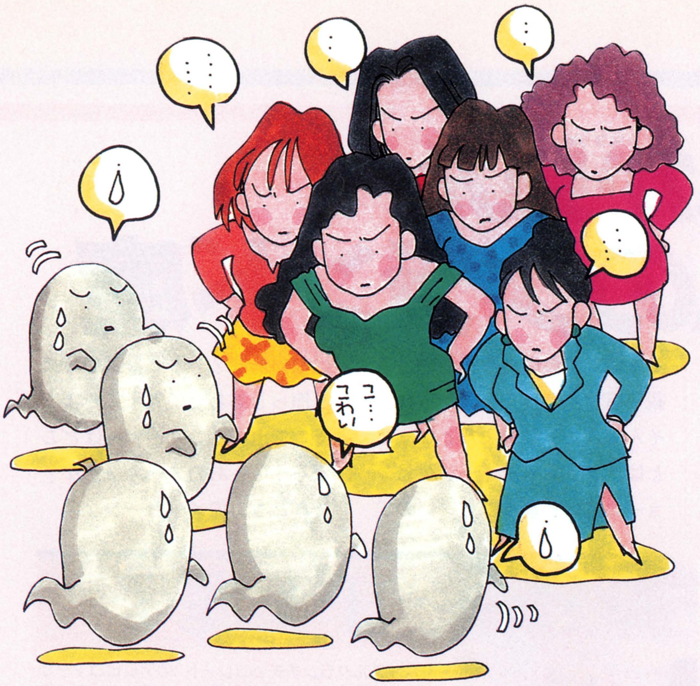
1位は別にして、ここにきてラインアップに挙がるソフトに変化が見られるようになってきたぞ。定番の商品だからというよりも、システムの斬新さで選ばれた感がいずれのソフトにもあるよね。メーカーの人を驚かすぐらいだから、さしずめ、衝撃のブランドかな。

証言

●うちで考えもつかなかったシステムを採用しているソフトに遭遇すると、「あ〜、なんでこんなことを思いつかなかったんだよ!」と、すごく腹立たしい気持ちになってきますね。もうヤケ食いです。



➡あらゆる娯楽性を取り入れた秀作だね。これはシリーズ3作目。長く続きそうだ。



QUESTION 8
ゲームメーカーのイメージをJリーグのチームにたとえたら？

これがどうしてブランドになるんだ、と思うかもしれないね。でも、イメージの重なる別なものを持ってきて、そのステータスを投影するって方法もあるのだよ。しかし、ちょっと収拾がつかなくなった気もするね。まぁ、わかりやすいところだけ紹介しよう。ただし、諸般の事情で解説はなし。みんなでアレコレ考えてちょーだい。

●鹿島アントラーズ
- カプコン——3人
- クエスト——2人

●清水エスパルス
- クエスト——2人
- ビック東海——2人

●ガンバ大阪
- カプコン——2人
- コナミ——2人

●ジェフユナイテッド市原
- セガ——4人

●ベルディ川崎
- 任天堂——3人
- エニックス——3人
- カプコン——3人
- スクウェア——2人

●横浜マリノス
- スクウェア——3人
- ナムコ——2人
- バンダイ——2人

※無回答＝53人
※１人以下省略・複数回答あり

証言

●メーカーがスポンサーになっているチームはすぐに結びつけられました。それ以外だと、予想外にソフトが売れたメーカーとすごく強かったチームを結びつけたりも。

●チームの性格って、不思議とメーカーの雰囲気に重なるんですよね。それなりに答えました。

●Ｊリーグのことはまったく知らないので、超能力実験のようにインスピレーションで答えました。

QUESTION 9
きれいな女性が多いと思うゲームメーカーは？

イベント会場で見かけるのか、仕事の関係で知り合うのか？　各メーカーの男性社員たちは、けっこう他社の女性社員について詳しい。もちろん、このアンケートは色物なんかじゃない。美人はステータスシンボルになり得るし、人数も多ければ、その会社はイカすブランドになりえるのだ。

1位	ココナッツジャパン	13人
2位	テクノスジャパン	12人
3位	コナミ	10人
4位	セガ	9人
5位	カプコン	8人

⬇彼女たちはイベントのコンパニオン。会社がこんな人たちばかりだと最高！



証言

●以前、初心会でのことです。某メーカーのブースで、コンパニオンと見まちがえるほどきれいな女性社員が数人、ゲームキャラのコスチュームを着て働いていました。太ももが大胆に露出した装いを見て、私はいっぺんでその会社のファンになりました。

QUESTION 10
幽霊が出そうなゲームメーカーは？

ゲーム業界では、ウワサや真実が入り乱れて、いろいろな因縁話が存在している。今回募ったアンケートでも、背筋がキュ～ッとするような話が実名で挙げられていて、ちょっと興味深い。まぁ、未確認ではあるけどね。とにかく、興味深いって点で幽霊もブランドの仲間にしちゃおうか。

1位	J社	6人
2位	N社	5人
3位	K社	3人

証言

●詳しいことは言えませんが、うちの会社には出ます。深夜まで残業したことのある人間のほとんどは、恐い体験をしています。

聡明なる読者たちよ、願わくばここから真理を読みとりたまえ

いろいろなブランドを連発してきたわけだけど、読者のみんなには何が見えてきただろうか。ここでは、アンケートの集計を断片的に紹介するだけで、あえてまとめはしない。素材を生のままで読者に提供するのが本意なわけなんだな。ただの記事として読むだけでもよし。もしかして、このページから何かの真理や法則、トレンドなんかを拾ってくれたら、もう、うれしい限りだね。

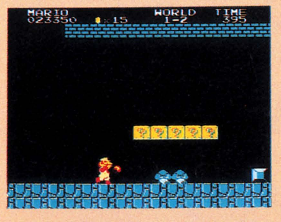
最後に、忙しいなか協力してくれたメーカー100社、そして100人のみなさま、ほんとうにありがとうございました。

カパカパのーちゃんの業界ブランド一刀両断

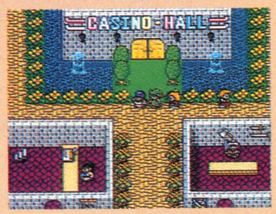


本誌副編集長　野田稔
本誌クロスレビューでおなじみ。温泉好きで、つねに精力的に活動し、業界のお友だちは数知れない。事情通ってことだ。

たしかに、業界ではブランドといえるものがいくつか存在するよ。驚異的な記録を打ち立てたり、ユーザーを奔走させたもの、などがそうだね。そういうものをまとめて、ぼくは“偉大なる伝説”と呼びたいな。



⬅のーちゃんが選んだ伝説のひとつ『スーパーマリオ』。

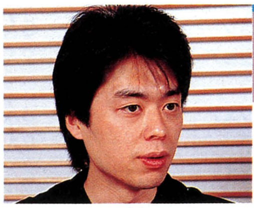


➡おなじく、『ドラクエV』だ。シリーズすべて名作。

BEST BRAND RESARCH 3

著名人が見たゲームのブランド度

ゲームがブランドイメージを持ちつつあるか？　ゲームに詳しい著名人のかたがたに、ゲームのブランドについていくつかの質問をぶつけてみた。人気のある人は、つねに人を引き付ける鋭い感覚を持っているからね。そんな人たちが選んだということは、ブランドイメージがヒジョーに高いと言ってもいいのではないかな？　キミ自身の意見と照らしあわせて考えてみよう。そこで出てくるメーカーはどこだろう？　あのメーカーかな？　それともこのメーカーかな？



渡辺浩弐

小説書いたり、テレビに出演したり、多忙な渡辺氏。50年ほど冬眠する予定で、いまはその準備で死ぬほど忙しいとか。冬眠するまえに小説の原稿あげてくださいね、と担当者が言ったとか言わないとか。

Q ゲーム及びゲームメーカーがブランドと呼ばれるためには、何が必要だと思いますか？

A メーカー名がブランドと呼ばれるためには、開発部のスタッフが入れ替わったとしてもソフトのクオリティーを保ち続けるシステムを、社内に構築しなければならないでしょう。

Q 上記の答えの条件を満たし、これから躍進しそうなメーカーはあると思いますか？

A ハドソンがそういうシステムをほぼ完成しつつあるようです。CD-ROM時代のキーワードは〝量産〟ですから、ハドソンのようなメーカーは強いと思います。

Q もしメーカーの経営者になれるなら、どこのメーカーで、どんなゲームを出してみたいですか？

A 村西とおるになって、ヴァーチャルセックスゲームを出してみたい。



千葉麗子

〝ネッスルクランチチョコレート〟のテレビコマーシャルオンエア中！　今月23日には大阪スタンバイのゲームイベントにも登場するから、近くの読者は参加してね。

Q ブランドイメージが確立したと、あなたが思うゲームメーカーはありますか？

A セガと任天堂。両社とも海外に進出しているし、ソニックやマリオなど、子供に人気の高いキャラクターを持ってるでしょ？　それに、ゲーム以外の製品も豊富だから！　スクウェアも捨て難いな。

Q ゲームソフトのシリーズでブランド品と呼べるゲームはあると思いますか？

A 『ＦＦ』シリーズは、非常に完成度が高いですね。もし、『ＦＦⅥ』が出てもハズれることはないと思う。そんな期待をもたせる意味で、ブランド品と言えるんではないでしょうか。

Q ゲーム及びゲームメーカーがブランドと呼ばれるためには、何が必要だと思いますか？

A 千葉麗子。ご用のメーカーは事務所まで(笑)。



木村　初

キム皇こと木村氏は、ゲーム制作集団Powwowを率いて、3つのゲームを同時制作中。テイチクからでる『ザ・ラストバトル』もそのひとつなのだ。あとは内緒にしておきましょう。

Q ゲームソフトのシリーズでブランド品と呼べるゲームはあると思いますか？

A 『ウィザードリィ』は老舗。『ドラクエ』はメジャー一性。『ＦＦ』はオープニング。『天外魔境』は卑怯なまでにド派手。『マリオ』は雲の上。『テトリス』はコペルニクスじゃなくてコロンブスの卵。『信長』は凄いらしい。『ストⅡ』はグラフィックのお仕事がマニアック。こんなところが、それぞれのゲームのブランド品としての価値でしょう。

Q ゲーム及びゲームメーカーがブランドと呼ばれるためには、何が必要だと思いますか？

A ゲームが売れること、そして、その続編を出すこと。端的に言えばこのふたつだけでは。しかし、よいゲームがブランドと呼ばれるのはいいことだけど、ブランドしか売れない業界は、いづれつぶれてしまうでしょう。つねに新しいモノを求めている世界ですからね。



吉田戦車

吉田先生は30歳になったらしい（推定）。しかも、絵描き師の憧れ、マッキントッシュのＬＣ520という、最新鋭コンピューターまで導入。『はまり道』をマックで描いてくれるんでしょうか？　おお、最新鋭！

Q ゲームソフトのシリーズでブランド品と呼べるゲームはあると思いますか？

A 『ドラクエ』シリーズ。何はともあれ絶対買っちゃうから。あと『マリオ』シリーズ。ハズレがないから安心して遊べる。

Q もしメーカーの経営者になるなら、どこのメーカーで、どんなゲームを出したいですか？

A スクウェアでアドベンチャーゲームを。そして、チュンソフトから、剣と魔法の世界を舞台にした『弟切草』のようなゲームを出したい。

Q ゲーム及びゲームメーカーがブランドと呼ばれるためには、何が必要だと思いますか？

A お店のまえに行列ができるような、人気の出そうなゲームを作ること。

Q 上記の答えの条件を満たし、これから躍進しそうなメーカーはあると思いますか？

A アスキー。（編集部注：そうですか？　そりゃどうも）



宮岡 寛

『あそびじゃないの』単行本が出てるから買ってください、とのこと。ゲームに関しては秘密だそうで、マンガの原作、ゲーム制作と多忙である。おかげで風邪気味&寝不足だそうな。

Q ブランドイメージが確立したと、あなたが思うゲームメーカーはありますか？

A ひとつはスクウェア。どのゲームも視覚を重視しているのがいい。光栄は、マニアックなシミュレーションで、固定ファンが多い。そして任天堂。画面、音、動き、すべてに高品質なイメージがある。

Q もしメーカーの経営者になれるなら、どこのメーカーで、どんなゲームを出してみたいですか？

A エレクトロニックアーツで外人の作るゲームを出してみたい。

Q ゲーム及びゲームメーカーがブランドと呼ばれるためには、何が必要だと思いますか？

A 安心して買える、安定した品質を維持すること。そして、会社としてある種の方向性、または哲学があること。



柴田亜美

月刊少年ガンガンで『南国少年パプワくん』というマンガを描いてます。なかよしにもマンガ描いてます。月刊ジャンプでも描いてます。月刊ファミ通にも描いてます。広井王子さんじゃありません。

Q もしメーカーの経営者になるなら、どこのメーカーで、どんなゲームを出したいですか？

A エニックスの経営者になって、スーパーファミコン版の『南国少年パプワくん』を1年以内に出させる。

Q ゲーム及びゲームメーカーがブランドと呼ばれるためには、何が必要だと思いますか？

A たとえ関係者であろうとも、タダではソフトを渡さないという頑固な姿勢。

Q 上記の答えの条件を満たし、これから躍進しそうなメーカーはあると思いますか？

A 私に多額の印税を払ってくださる会社。仕事量も破格。

Q ブランドイメージが確立したと、あなたが思うゲームメーカーはありますか？

A 毎回タダでソフトをくださるスクウェアさん。本当にありがとうございます。



桜玉吉

現在釣り◎◎状態。しかも、釣ってきたメゴチのさばきかたがわからないそうで、悩んでいる様子。だれか教えてあげると、天ぷらが美味しくて喜ぶでせう。そして、ますます釣り××になるでせう。

Q ゲームソフトのシリーズでブランド品と呼べるゲームはあると思いますか？

A マリオ。〝ヒゲ〟でとおっちゃいますから(笑)。いろいろヤユされたりするのもブランドであることの逆証明です。任天堂自体、ハズしたゲームは少ないからブランドイメージ高いし。

Q もしメーカーの経営者になるなら、どこのメーカーで、どんなゲームを出したいですか？

A ビクターエンタテインメントから『サンサーラナーガⅢ』、スクウェアから『ニセサンダーライガーカラオケ大作戦』を出してみたい。

Q ゲーム及びゲームメーカーがブランドと呼ばれるためには、何が必要だと思いますか？

A どんなクソゲームでも1本10万円以上で売って、銀座直営店でのみ販売し、値引きなし。絶対ないけど、そんなトコ。



水玉螢之丞

正しいSFヲタクの証"星雲賞"の、アート部門を表彰された水玉先生。いわく「アーティストさまとお呼び、ホホホホホホホホホ」と絶好調なもよう。アーティストさま～もっとお！ って違うんですか？

Q ゲームソフトのシリーズでブランド品と呼べるゲームはあると思いますか？

A 出たばっかりだけどスーパーファミコンの『マリオとワリオ』。ゲームシステムの元ネタは『レミングス』なんだけど、ちゃんと任天堂らしく楽しめるゲームになってるから。

Q もしメーカーの経営者になれるなら、どこのメーカーで、どんなゲームを出してみたいですか？

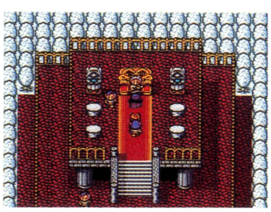
A 迷わずサンソフト。『へべれけ』のRPGを出すでにょーぷ。(原文ママ)

Q ゲーム及びゲームメーカーがブランドと呼ばれるためには、何が必要だと思いますか

A 財力と戦略。敵メーカーの補給路を絶ってゲーム開発工場を占拠する。ってウソです。まあ、そういう「らしさ」がほしいですね。

さすがに強かった任天堂とスクウェアの人気かな

やはりブランドイメージが強かったメーカーは、任天堂とスクウェアだった。『マリオ』や『FF』



➡エニックスは『ドラクエ』の名前が先走りしすぎか？

のような大ヒット作だけでなく、それのゲーム以外でも、評価の高いゲームが多いためだろう。エニックスは『ドラクエ』以外のゲームが印象に薄いのか、あまり名前は出てこなかった。それでも『ドラクエ』自身の人気は高かったぞ。

おそらく読者諸君の予想どおりの展開になったかも知れない。やはり渡辺浩弐が答えたように、ソフトのクオリティーを維持するために、社内体勢がしっかりしているところが強いようである。任天堂とスクウェアの両社を見ても、開発者を大切にするシステムがあるのだ。そして、そのシステムを維持するにも、会社側は並々ならない苦労がいるものだ。



⬆『FF』シリーズ以外でも、ヒット作が多いスクウェアはイメージも良好。ブランドイメージも必然的に高い。

外国人は日本のゲームをどう見ているのか

特★別★対★談

外国人からみたニッポンのゲーム業界

BEST BRAND INTERVIEW 4

ゲームが作られ続けて長い年月がたつが、ゲーム先進国であったアメリカとゲーム発展途上国であった日本。その後両国はどういった道を歩んだのか？

いいソフトならどの国でもヒットする

日本とアメリカにおけるゲーム業界の特徴は

——まず、皆さんから見た日本とアメリカのゲーム業界の違いからお聞かせください。

ギーセン　私は日本に来てからゲーム業界に関わったんですが、アメリカやカナダにいたときのゲーマーとしての経験といま日本にいる経験から比べてみると、アメリカのゲーム業界はそれなりにマーケットやソフト開発技術に、いい変化があったと思います。日本は、いま新しいテクノロジーの改革を待っているような気がしますね。

シュワーツ　いまから言うことは質問とはちょっと違うかもしれないんですが、まず業界の仕組みは日本もアメリカもまったくいっしょですよ。消費者が好きなもの、買いたいものを創ればいいんですよね。そして、日本人、アメリカ人、ヨーロッパの人、同じ人間でも民族や国によって好みは違いますけれども、基本的にメーカーがいいゲームを作ってユーザーに買ってもらい、そのお金でもっといいゲームを作っていけばいいんですよ。ということは、問われるべきは業界じゃなくて国によってどういう物が好まれるかという話になるんですね。どういう物が好まれるかというと、たとえばアメリカ映画などは100パーセント日本で通用するハズです。ゲームでも、アクションゲームならアメリカでも日本でも同じ内容でユーザーが楽しめるというわけなんですよ。

アダムス　いままでの15～16年の歴史を振り返ってみると、ちょうどアメリカと日本のあいだを大きな技術革新の振子が行ったり来たりしている印象を受けます。つまりどちらかの国がクリエイティブなことをすると、どちらかの国がそれを輸入する。またそれの逆があったりしますね。また、さっきお話した振子なんですが、いまは日本でその振子が止まっている状態でしょう。日本側がクリエイティブなものを全部出し切ったら、



今度はアメリカ側にマルチメディアなどを求めて戻ってくるという、ちょうど新しいクリエイティブなものを求めて戻ってくるという状態、過渡期だと思うんですよ。

また技術の面では、3年まえにCD-ROMが開発されたときにアメリカはどういう状態だったかというと、そんなものは絶対に売れないという風潮があったわけです。ちょうど、去年あったコンベンションに私が持っていったんですが、こんなものは流行らないというのが大方の声でした。それがいま日本でヒットして、これがきっかけとなって、いままたアメリカ側に振子が戻ろうとしているんですね。

ウッドヘッド　日本とアメリカでは、似ているところはいっぱいあります。それなりに人気の出るジャンルのゲームもあると思います。成功するゲームを作るにはどうしたらいいかというと、日本とアメリカのゲームをするプレーヤーのあいだにある違いを取り払わねばなりません。少しまえにアダムスから聞いた意見なんですが、日本とアメリカのプレーヤーの違いは実際にゲームに費やす時間の差ではないかということです。アメリカのプレーヤーなら、2時間でも3時間でも平気でモニターのまえに座ってゲームをし続けるわけです。日本のプレーヤーは宿題なんかがいっぱいあるから、長くても15分～30分くらいやって用事を済ませてまたゲームに戻るという感じじゃないんですかね(笑)。

アメリカではRPGがヒットしないのか？

——ところでよく、アメリカではRPGはヒットしないといわれているんですが、ホントのところはどうなんでしょう？

シュワーツ　それは違うと思いますよ。理由を挙げれば、日本製のRPGはひとつのヒット作が生まれると、みんながものまねをして同じようなものをたくさん作り出すんです。アクションゲームだと、日本でヒットしたものをアメリカ用に移植して出すことは簡単だからみんなやるわけです。ところがRPGって意外とめんどくさい。文字表示の問題があるし、テキストを入れかえることになると、操作

PROFILE



HENRY GIESEN
ヘンリー・ギーセン
1962年7月2日生まれ、カナダオンタリオ州出身
1989年、セガ入社。現在は戦略企画室に所属し、おもに海外パソコンソフトからコンシューマーのソフトまでマーケットリサーチ及び契約を担当する。

法も絡んでくるから基本的にはほとんど作り直すことに近いんですよね。で、アメリカでもRPGが流行っているという証明がほしいですか？ 代表的なゲームを挙げれば『ゼルダの伝説』なら『マリオ』に並ぶくらいのヒットですし、パソコンでもヒットしたRPGはいっぱいあります。今日いらっしゃってるウッドヘッドさんたちが作った『ウィザードリィ』もそれに当たるわけですよ。『ウィザードリィ』以外にも、日本のハードに移植されたアメリカ製のRPGはまだまだいっぱいありますよ。

アダムス そのとおり、RPGに関しては、わりとアメリカから日本に輸入されてきたという歴史があります。いま話に出た『ウィザードリィ』などがそうなんですが、そういったものがどんどん日本に輸入されて一方通行になっているというのが現状です。

ウッドヘッド 日本で作られたRPGはその多くがプレーする時間の限られているものです。ちょうどひとつひとつ終わる時間が短くて済むもの、たとえば真珠のネックレスがありますよね？ それみたいに珠数つなぎになっていて、これが終わったからつぎはこっちに、というように小単位で終われるシステムになっています。アメリカのRPGはどうかというと、ジグソーパズルのような時間のかかるものが多いです。アメリカのRPGは、ストーリーとかプロットとかがもっと複雑でおもしろいものになっていますね。では今後、RPGというジャンルがどういったことにチャレンジすればよいかというと、この日本とアメリカのRPGが持つふたつの特徴を組み合わせることが大事でしょうね。



アメリカ国内で有名なゲームキャラクターは？

——なるほどわかりました。さてここでつぎの質問に移ります。アメリカで有名な日本のゲームキャラクターはなんでしょうか？

シュワーツ もう、決まってるでしょ、マリオですよマリオ(笑)。

——アメリカ国内では、そのマリオの認知度はどのくらいですか？

シュワーツ たまたまですね、ある雑誌で読んだのですが、有名な調査所が調べたところによりますと、6歳から9歳の子供たちのアイドルとしていまやミッキーマウスよりもマリオの人気のほうがあるそうです。ミッキーマウスの人気を超えちゃってるわけですね。

——アメリカ人って、幼いころからディズニーキャラクターに慣れ親しんでいるわけですよね。いまはもうマリオのほうが有名なアイドルになったというわけですか？

シュワーツ まあ、全員が全員じゃないけれど、あくまでも6歳から9歳までのあいだです。もう2000万本以上ソフトが売れているし、そのうえにパジャマやおもちゃなどにも登場しているわけですから。マリオの映画も出ましたし、ゲームをやらなくてもマリオという名前は聞いたことがあるわけです。

——たしかに露出機会は多いなあ。

シュワーツ そこで思ったんですが、両国のゲームの好みについて違うところを考えてみると、日本人はテレビのキャラクターを使ったゲームが好きみたいですよね。たとえば、『クレヨンしんちゃん』をアメリカで出そうとしてもそれはダメに決まっています。『しんちゃん』がどうのということではなく、ただ単にアメリカで知られてないからです。『ドラゴンボールZ』に



したって、日本では革命的なキャラクターだけど、やっぱりアメリカで出そうとしてもダメです。これも『しんちゃん』と同じ理由です。

ギーセン いまどういったメディアがアメリカや日本で流行っているかというと、まず日本のほうではマンガやテレビ、アメリカではコミックから始まってテレビとか映画になるんです。たとえばアメリカの映画のキャラクターでしたらこれは簡単にゲームにできると思います。たとえば、ディズニーのミッキーなどのキャラクターなんかがありますけど、ゲームを作る側から見ればまったく躊躇せず、絶対これなら子供から大人までどの世代にも受け入れられるという確信を持ってゲームソフトを作ることができるんです。ディズニーのキャラクターは全世界に知れ渡っていますから。でも、これはアクションゲームというジャンルが前提です。アメリカの映画のキャラクターを使ってRPGを作ることは非常に困難です。ミッキーマウスのキャラクターを使ってRPGを作るのはなかなかできないでしょう。そういうジャンルには合わないキャラクターなんです。いっぽう、日本のマンガやコミックやテレビやアニメのキャラクターは、アクションゲームにもRPGにも使えるキャラクターなんです。日本のアニメキャラクターがRPGにしやすいというのは、ストーリーをとおして学んでいくタイプのものが多いからなんです。いろんな敵から学んだり、さまざまな試練を克服したりしてどんどんレベルアップしていくという要素が日本のアニメのキャラクターには備わっている場合が多いんですよ。逆にアメリカの場合ですと、キャラクターの能力が最初から備わっているわけです。

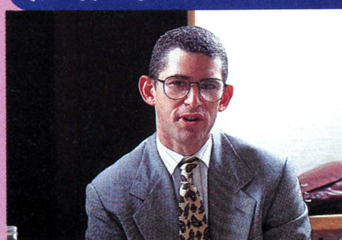


PROFILE

BILL SWARTZ

ビル・シュワーツ

1964年生まれ、アメリカ出身
アメリカの大手ソフトメーカー
アクティビジョンの日本支社、
アクティビジョン・ジャパンの
代表取締役。今年同社ブランド
でスーパーファミコン用ソフト
として『PLOK』を発売予定だ。



アメリカで名の売れてるゲームメーカーは？

——そんな違いがあるんですか？

ギーセン　ええ、ゲームのなかでその備わっている能力を再確認するといった物が大半なんです。アメリカで『X-MEN』が流行ったんですが、これがあてはまりますね。

シュワーツ　ギーセンさんがおっしゃってたことにはだいたい賛成なんですが、基本的な問題は馴染みがあるキャラクターを使って何を作るかということでしょう。たしかに日本の多くのキャラクターはある程度RPGにしやすいってことはわかります。原則的な話をしてしまうとまあ意味がちょっと無くなっちゃうんですよね。当社の『上海』は日本国内で100万本売れています。それぐらいは外国でも売れています。マリオは日本でもアメリカでも大人気です。異なる点を捜そうとするときりがないんですよ。あの『信長の野望』は日本ではすごいロングセラーソフトです。でも、アメリカで出そうとしてもマニアしか買わないんです。そういうところが当然あるわけですね。逆に言うと、アメリカではヒットするのに日本では小数しか売れないソフトがあります。あの『バットマン』なんてアメリカでは最低200万本見込めるけど、日本では数万本しか売れない。ヒットゲームに限定すればアメリカでも日本でも６割ぐらいは通用しますよ。『マリオ』や『テトリス』にしろ『上海』にしろね。２割は日本で通用するけど、アメリカでは駄目で、残りの２割はアメリカで通用しても日本では駄目なんですよ。

アダムス　あるひとつのメディアで大ヒットした物、仮にマンガやアニメだとしましょう。それらをゲーム化すればこれまたヒットするのか？　必ずしもそうとは限んないんですよね、コレが。流行っているからといって安直にゲームにしようとするメーカーは、もうクリエイティビティー不足なんです。けっきょくそうやって作ってしまうから外見だけよくても、中身のよくないものができるんですね。いまの話の例外的なもの、キャラクターを使ってスゴク売れた例が『ドラゴンボールＺ』やアメリカの『X-MEN』なんですね。どうしてそういうのが売れたかというと、もう親の世代から知っているもので、みんなストーリーなどもわかっているんです。『ドラゴンボールＺ』なんかも同じで人気があるからみんな内容も知っているから売れるんです。ただこういったものの問題は、たとえば日本の『ドラゴンボールZ』をアメリカにとか逆に『X-MEN』を日本に売りだそうとしても話自体を知らないから、売れないのではないかと思いますね。



アメリカのゲーム業界を席捲する日本のメーカー

——つぎにいまの話に出たメーカーの質問なんですが、任天堂やセガなどハードやソフトをアメリカで出してる会社以外に、ソフトハウスでアメリカ人に名前を知られているメーカーはありますか？

シュワーツ　ハッキリ言ってしまうと、いまの家庭用ゲームの分野ではアメリカの会社のほうが少ないです。任天堂は日本で大きくなってそのままアメリカにきましたから、ほとんど圧倒的に日本の会社が大きいんですね。いま現在アメリカでは、任天堂のライセンスを持っているメーカーは93～94社あります。そのなかにまあ、何社がアメリカの会社かわかりませんけど、実際のソフトメーカーでアメリカの親会社や子会社も資金の調達をすべてアメリカ国内で行なっているメーカーは４～５社しかないと思いますよ。圧倒的に日本のメーカーが多いんですよ。

日本のソフトメーカーはアメリカでも有名だ

——では、その日本のメーカーで具体的に名前が売れているところはどこですか？

ギーセン　サンソフト、光栄、データイースト、コナミ、ジャレコといったところでしょうか。光栄はわりと知られていますね。また、若い年代にはコナミが人気ありますね。アメリカのメーカーだとそうですね、スポーツゲーム関係を出しているEA（エレクトロニック・アーツ）が人気ありますね。

シュワーツ　ひとついまの質問に付け加えると、日本人ってけっこうブランド名、ブランド知名度にこだわりますよね。A社のソフトだったら絶対に買う、B社だったら絶対に買うとか、C社製のソフトは絶対に買わないというのがあります。アメリカでも知名度があるにこしたことはないんですが、アメリカ人ってわりとブランド名を気にせずにタイトルや評判でソフトを購入する人が大半なんです。

ウッドヘッド　日本のテレビのコマーシャルなどは終わるときいつも会社のロゴがでますよね。アートネイチャーとか(笑)。日本のコマーシャルは全部作ったメーカーのロゴが出てきます。でもアメリカではそういう形式ってないんですよ。宣伝するものが良い物なら、会社名を押し出す必要はないとい



PROFILE



ROE R.ADAMS Ⅲ

ロー・アダムス

1945年10月27日生まれ、アメリカボストン出身
コンピュータージャーナリスト、ゲームデザイナーとして活躍。ヴァーチャルリアリティー関係にも造詣が深い。『ウィズⅣ』などを手掛けたことでも有名。

う発想なんですね。

ギーセン　まあ、まったく必要ないってわけではないですが、わりとねアメリカ人ってイメージを大切にしたがるんですよ。たとえば日本とアメリカの映画スターでいうと、アメリカの映画スターは商品のイメージがつくからとコマーシャルに出演したがらないんですよね。日本人はそういうことは何ごとなくこなすんですが、アメリカではお客さんが商品とそのコマーシャルに出演している人をすぐにイメージ的につなげたがるんです。その人を見るなり〝何々の人だ!〟って言われるのがイヤなんですね。

今後のゲーム業界の行方を占ってみる

――なるほど。それでは最後の質問なんですが、今後のアメリカで伸びていきそうな日本のメーカーはどこでしょう？

アダムス　それは難しい質問ですね。というのも今後はプラットフォーム(ゲームの土台、ハード)がどんどん変わっていくだろうということなんです。それに対するソフトウェアがついていけるかってことです。これから2年ぐらいのあいだにプラットフォームの大きな変化が起こるんではないかと思います。いままで、日本のメーカーがそういうプラットフォームの改革を行なってきたんですが、じつはそれがネックとなって逆に自分たちの首を締めて行くことになって、いまアメリカの業界に遅れを取っていると思うんですよ。だから、これからどういった形で追いつくかが問題となるでしょう。どちらの国のメーカーでも、その変化に耐えうるソフトを出して行けるメーカーが伸びるでしょうね。

シュワーツ　私が思うところ、'96年か'97年にはこの業界には嵐がやってくるでしょう。アダムスさんがいうところのプラットフォームですね。これが続々と出てくるわけです。そのなかでも生き残れるのは極小数だと思います。その嵐を受けたときに、メーカーとしてどういうふうに対処するかですね。嵐を乗り越えられるような余裕があるメーカーは限られますが、小さいメーカーはついていけなくなるという事態が起こるでしょうね。だからどこのメーカーが今後伸びていくかはわかりません。とりあえず、今後のゲーム業界が、グラフィック面なども含めて、さまざまな部分で大きく変わっていくことはたしかだといえるでしょう。

――ありがとうございました。



PROFILE

ROBERT J.WOODHEAD
ロバート・ウッドヘッド



1959年1月22日生まれ、イギリス出身。アメリカ、カナダ育ち。日本に在住する現在は、日本のアニメ(OVAなど)をアメリカへ配給する会社アニメイゴの社長。またロー・アダムスとネットワーク利用したゲームも制作中。

フランス人記者が語るヨーロッパゲーム事情は？

まず、ヨーロッパで有名なメーカー、ブランドとしての地位を確立しているメーカーは7つあります。ゲームマシンを作っている任天堂、セガ、SNK。ゲーム雑誌における宣伝、豊富なゲームタイトルのコナミとバンダイ、ナムコ。特にバンダイはつい最近まで、ヨーロッパ市場でソフトの流通を請け負っていましたからかなり有名です。あとはカプコン。『ストⅡ』の人気によるところが大きいですね。

さて、つぎに有名なゲームキャラクターなんですが、とくに人気なのは『ドラゴンボールZ』です。やっぱりアニメなどの影響がありますね。ほかには、『パトレイバー』や『ガンダム』といったところでしょうか。ただしこれらのキャラクターの対象年齢は10～12歳の子供たちですね。さらに上の年齢層まで広げると、『AKIRA』がいちばん人気ですね。でもこれはアニメ映画のもので、ヨーロッパでは『AKIRA』のゲームは発売されていません。

人気のゲームジャンルは、アクションとシューティングです。『マリオ』などは言うに及ばず、最近では『ヴァルケン』などが人気ゲームです。スポーツゲームはもっぱら野球やアメフトといったアメリカンスポーツより、サッカー、テニスといったヨーロッパのスポーツが好まれています。RPGは16歳以上の層に主に受けているようです。

さて、ここまで家庭用ゲームのことを話しましたが、ヨーロッパのゲーム業界はまだIBMやアミガなどのパソコンが主流です。それから、家庭用ゲームの流通も日本とは変わっています。日本のようにあちこちにゲームショップがあるわけじゃないんです。ユーザーは、スーパーマーケットのなかの小さい店舗や通信販売でソフトなどを購入していますね。実際のところ、いまいち日本のようにテレビゲームの存在自体が認められてないようです。ゲームをするよりは、スポーツや読書のほうがいいという風潮がありますね。ヨーロッパで文化的に認識されるまで、まだまだ時間がかかりそうというのが実状ですね。

PROFILE

FRANCOIS HERMELLIN
フランソワ・エレムラン



フランス出身のゲームジャーナリスト兼コーディネーター
外国のゲーム雑誌『コンソール』などで編集をしながら、日本のゲーム業界について研究を続ける。日本とヨーロッパ方面のゲーム事情について詳しい。

BEST BRAND HISTORY 5

ブランドイメージ確立までの歴史

「あそこのゲームなら安心」と、ユーザーをうならせ思考停止状態にさせるのがブランドの魔術だ。ちと違うかも知れぬが、そうだ。でも最初は魔力の効果も弱かったらしい。そのへんを解明します。

任天堂の場合

暮らしを見つめるのはライオンだけど、コンシューマーの歴史を見つめ続けているのはやっぱり任天堂だよね。現在の会社形態になったのは1947年。花札やトランプの製造、販売を主な業務とした、輝く花札業界(?)のトップメーカーだ。しかも日本以外で花札は生産されていないから、この時点でもう世界のニンテンドーだったわけだね。う〜ん、凄いよな。

その後、1983年にファミコンを発売したんだけど、これが最初から大アタリ。同時発売ソフトもミリオンセラー。マリオのシリーズも回を重ねるごとに人気がアップアップだ。そのうえ1990年にスーパーファミコンを発売したら売上が約2倍(下の表を参考にしてね)。ウハウハですな大将。でも、これだけ着実に伸び続けているメーカーというのも珍しい例だよね。

	売上高	純利益
'88年	約1786億円	約266億円
'89年	約2501億円	約296億円
'90年	約2100億円	約275億円
'91年	約4509億円	約706億円
'92年	約5075億円	約852億円
'93年	約5627億円	約871億円

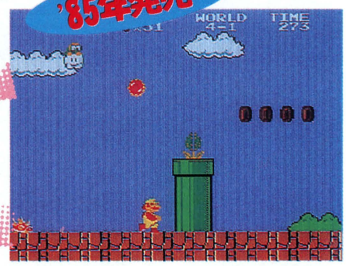
'83年発売



⬅ファミコン創世紀の名作で、アーケードから移植された『マリオブラザーズ』。

⬇横スクロールアクションとして生まれ変わった『スーパーマリオブラザーズ』。

'85年発売



'90年発売



⬅スーパーファミコンと同時発売の『スーパーマリオワールド』。

'92年発売



⬆シリーズでおなじみのキャラが登場するレースゲーム『スーパーマリオカート』。

'93年発売



⬅4つのゲームが1本にまとまった『スーパーマリオコレクション』。

歴史と株価を動かすハイブランドメーカー

■ビックタイトルとメーカーブランドの関係について、堅いお話をひとつ。ブランドイメージの確立されたメーカーが出すソフトを通常、ビッグタイトルといっている。本来はバカ売れしたソフトのことを指す言葉なんだけど、発売まえにビッグタイトルかそうでないかが決まっているのが現状なんだ。

■でだ。ブランドイメージを確立してきたメーカーというのは、店頭公開か一部上場が多い。そういったメーカーがビッグタイトルを発表すると、じつはかなり広範囲な人たちに影響を与えるんだ。多くのユーザーはもちろん、雑誌社の人間はいち早く最新情報をキャッチしようとするし、問屋さんはより多くソフトを手に入れようとする。さらに株を売買している人にとっても大変なことなのだ。

■なぜか？　会社の利益と株価が比例しているのがその理由。ビッグタイトルが発売された年はとうぜん収入も多い。株の配当が高くなるのはもちろん、株自体の値段も高くなる。これで大もうけする人もいれば破産する人もいる。まあ、これは大げさだけど、それだけ影響力が大きいってわけだね。



⬆写真は7月7日に行なわれた『ドラゴンクエストVI』制作発表会の模様。もし読者ちゃんのなかで株に興味がある人は、発表会前後の日の株価を調べてみるといいかもしれないね。

エニックスの場合

『ドラクエ』シリーズの発売日がスポーツ新聞にまで載るほどのブランドを確立した(？)エニックス。もともとはパソコンのソフトハウスとして1975年に出発した会社だ。ユニークというか何というか、当時はゲーム作品を募集しており、そこで堀井雄二さんや中村光一さんを発掘したわけだね。釣った魚は(不適正な表現があったことをお詫び致します)大きかった。うん。

そんなこんなで、コンシューマーの第１弾ソフトの『ドアドア』から『ポートピア殺人事件』、そして『ドラゴンクエスト』でゲーム業界にでっかい華を咲かせたのだ。こう見ると、成功の秘訣は才能ある人に活躍の場を提供したことだね。

'92年度売上高……約85億円



⬅画面内のドアを使って敵を閉じ込めるパズルゲーム『ドアドア』。これがエニックスのファミコン第１作目のソフトだ。



⬆ファミコン初のRPGとして歴史に残る名作中の名作『ドラゴンクエスト』。これについての説明はいらないよね。



⬅最新作の『ドラゴンクエストⅤ』はシリーズ中、唯一のスーパーファミコン用ソフトとして発表されたのだ。

カプコンの場合

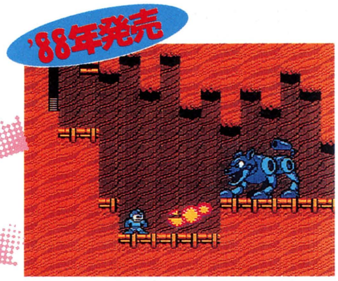
アクションゲームを作らせたら宇宙ランキングトップ(カプコンマニアの証言)のメーカーがカプコンだ。創業は1979年で、けっこうヤングでハッスルな会社なんだな。もともとはアーケードゲームのメーカーで、コンシューマーの第１弾ソフトはシューティングゲームの『1942』だ。

そのあと、アクションゲームの『魔界村』がヒット。『ストリートファイターⅡ』が比類なき人気を獲得したため見過ごしがちだけど、それ以前にもマニアを失禁させるほどの良作を発表していたんだな。こういう企業姿勢がユーザーの信頼を得て、ブランドイメージを高めていったってわけだね。

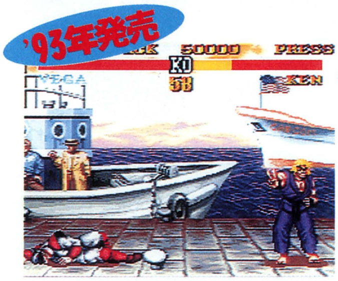
'92年度売上高……約354億円



⬅カプコンのファミコンソフト第１弾はアーケードから移植された『1942』。第２次世界対戦を舞台にしたシューティングゲームだ。



⬆かなり難易度の高いタテ横スクロール型のアクションゲーム『ロックマン２』。これもシリーズ化されたソフトだ。



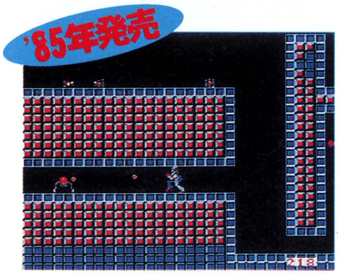
⬅アーケード版の忠実な移植だけでなく新しいモードを加えた大人気格闘ゲーム『ストリートファイターⅡターボ』。

スクウェアの場合

もとはパソコンメーカーだったスクウェア。会社設立は1966年なんだけど、意外にも実質的な歴史は７年ほどしかない。ちょっとビックリしたでしょう。しないか？　じゃあいいよ。で、スクウェアといえば『ファイナルファンタジー』シリーズって感じだよね。でもシリーズの第１作目を出すまえには『テグザー』を初め、13本のゲームを発表していたんだ。

第１作目を発表した当時は『ドラゴンクエスト』のマネゲーともいわれたんだけど、独自のゲームシステム＆販売戦略でそんな声もどこかへ。広告業界でいうところの競合商品との差別化ちゅうヤツが、効を奏したといわれている。

'92年度売上高……約166億円



⬅全方向スクロールの変型ロボットアクションゲーム『テグザー』。コンシューマーへの参入当時はこういうゲームも作っていた。



⬆職業選択の自由という斬新なシステムが話題を呼んだ『ファイナルファンタジー』。RPGの新しい方向性を示したソフト。



⬅女性ファンが多い同シリーズの最新作はスーパーファミコン版の『ファイナルファンタジーⅤ』。ストーリーが秀逸。

BEST BRAND GALS 6

女の子のキャラ認識調査

流行の先端を走るのは、やはり女の子だ。彼女たちが目を付けるからこそ、男性陣にも注目されるというもの。それならば、ということで、町中を歩いている女の子たちを対象に、アンケートをお願いしてみたのだ。

パネルに登場する、6つのゲームキャラ。これを道行く女の子に見せて、いくつかの質問を浴びせてみたのだ。その集計結果を円グラフにしてみた。

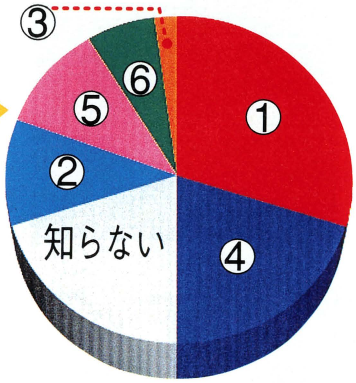
この結果を出すまで、なかなか苦労した。話し掛けても、ゲームを知っている女の子はなかなかいなかったからだ。それでも、およそ50人ほどの答えを集計できたのが何よりだ。

結果をみればわかるけど、ゲーム慣れした我々が見ると「なんで～?」と思ってしまうような答えが多かった。女の子たちのあいだでは、ゲームに関心ある人が少ないようだ。ここにゲームのメジャー化のカギが隠されているかも?





Qこのなかで知っているキャラクターはありますか?



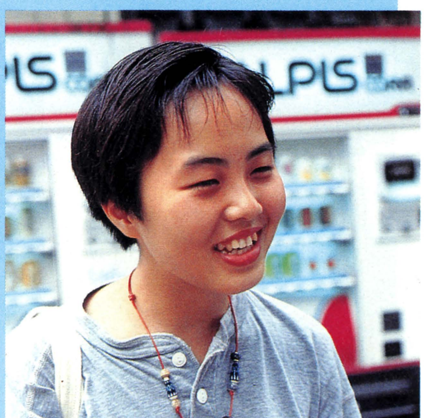
予想どおりの結果ではあるが、マリオがトップ。テレビCMの影響が強く、ゲームをやらなくてもCMで見たと言うのが多かった。まったく知らない人も多かったが……。

原宿ぷりちーギャル!

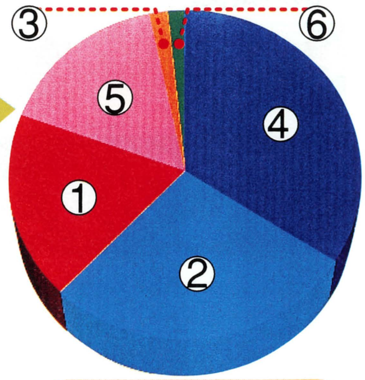


⬆もうすぐ高校卒業のミサちゃん。あまりゲームのことは知らないけど、取材にはちゃんと協力してくれた。ありがと～。

⬇名前を聞いたところ〝一色紗英〟と返ってきた、なかなかバイタリティーのある高校生の女の子。ファミコンで『マリオ』くらいならやったことあるとか。この日は友だちと原宿に遊びにきていたところを、我らに捕獲されてしまったのだ。

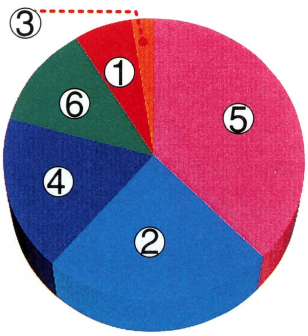


Qおつきあいしてもいい好感の持てる相手は?



ソニックが、リュウとケンをわずかに引き離している。見た目のかっこよさで、注目度が高かったのカモ。冗談半分の票が多いアドンとサムソンが、マリオと同数というのも……。

Qアンタなんか近寄んないで!!ってやつは?

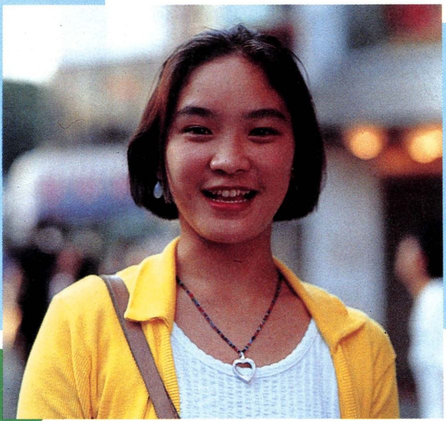


こちらの期待どおり、アドンとサムソンがダントツだった。しかし、そのつぎに票が多いのが、好感度でトップ争いをしたリュウとケン。このみの差が激しいようだ。

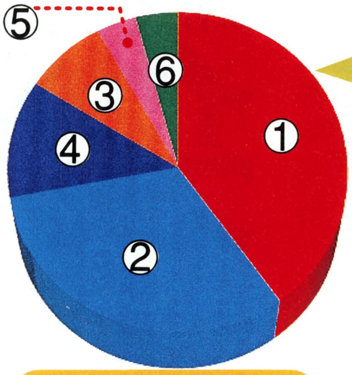
ゲームはお好き？







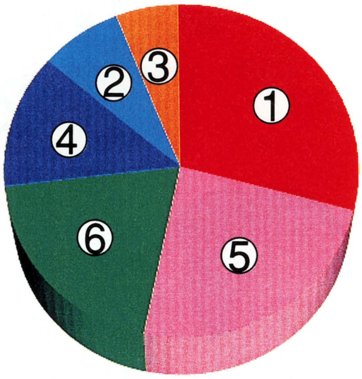
➡ヒジョーに明かるい、ハタチのノブコちゃん。弟がゲーム機を持ってるので、ゲームで遊ぶこともあるらしい。
⬆自称"一色紗英"ちゃんといっしょにいた、これまた自称"観月ありさ"ちゃん。ソニックが気に入ったらしいぞ。
⬅高校3年生のナナちゃん。ファミ通を少し読んだこともあるとか。ゲームやらないのに、偉いっス。



Q金持ってそうなキャラは？

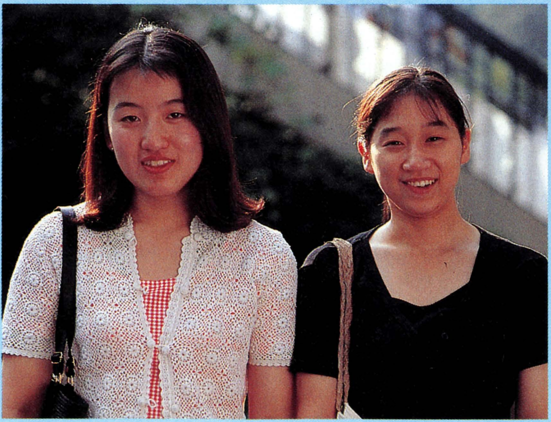
マリオのヒゲが効いたか、いちばん金持ってそうに見えるようだ。実際のゲーム中でも、毎度コインを弾いているから、間違いではないかもしれないが。

Q遊んでみたい相手は？



遊んでみたいは、人によって意味の受けかたが違っていたようだ。しかし、やはりキャラクターの印象が強いほうに答えは集中した。しかし、リュウとケンへの票がほとんど無かったのは……。地味すぎたかな？

あのキャラクターがお気に入り！



➡互いに匿名希望の、ふたり組の女の子。白のカーディガンの娘はおとなしかったけど、黒いシャツの娘が積極的に答えてくれたのだ。ゲームはしないけど『ストⅡ』は知っていたぞ。



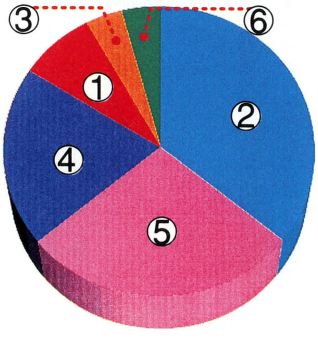
⬆雑貨屋にいた、匿名の彼女。軽く遊ぶ程度ではゲームをしてるとか。アドン＆サムソンに参ったそうな。
⬇上の女の子といっしょにいた、これまた匿名の彼女。『ストⅡ』はよく知ってて、とくにエドモンド本田のファン。





⬆なかなかかっこいいユミコちゃん。20歳の彼女はゲームをよく知らないとか。やっぱフツーの女の子ってゲームをしないのね。残念。

Qいちばん強そうなキャラクターは？



見た目からいっても、コミカルなキャラクターよりは強く見えた、リュウとケン。アドンとサムソンも、見た目のマッチョさで多くの票を得た。やはり筋肉は強し。

BEST BRAND IMPRESSION 7

ヌルくても、あたくしは何でも知っているのよ

イザベラがそっと教えるブランドの麗わしき秘密

とりあえずこの特集のラストってことで、本誌の大御所ふたりに登場してもらったぞ。激動の歴史を持つゲーム業界の生き証人として、ナイスな言葉でシメてもらうかね。

2種類の秘密を教えてあげるわ



本誌編集者　イザベラ永野
タカピーな発言をすればするほど、かわいらしさが高まるという、謎の人徳を持った才女。先日、某女性誌の取材を受けた。やりぃ、文化人！

ハーイ、イザベラよ。お久しぶりね、みなさん。今回の企画、何やらブランドを検証するってことなので、あたくしに出番がまわってきました。さて、何をすればいいのかしら。え、ブランドについて語れですって？　フンフン、おやすいことですわ。まかせなさい。

服飾品だと、ネームバリューが高くて、ステータスシンボルとして付加価値があるデザイナー商品をブランドものって言ってる。まぁ、見栄を張る道具ね。だけど、ゲーム業界のブランドだと意味合いも微妙にちがってくるの。教えてあげるから、下をよく読みなさい。

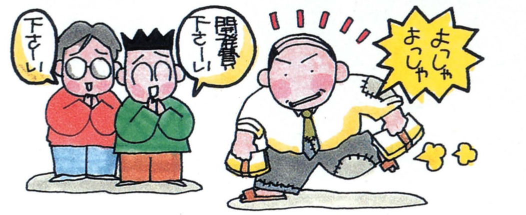
ステータスなんて関係ないわ

チマタで有名なゲームソフトは、発売されるごとに大勢のユーザーを狂奔させる。あれはブランドが持つ、魔力ね。ただ、ユーザーはそのメーカーの輝かしい業績や、シリーズ化されたソフトの魅力を知ってて買うわけで、見栄を張るためのステータスなんて関係ないわけ。ユーザーが抱いたブランドイメージは品質に直結してるのよ。

さて、右に〝ブランド獲得法〟を載せたわ。メーカーのかた、必見ね。

ブランド獲得法　会社の場合

ブランドの称号が欲しい会社は、ゲームの開発に心血を注ぎ込むことね。誰の心にも残る、伝説のソフトを作らなきゃいけないんだもの。もう、社長は開発費をつかいまくらないとダメ……。ベンツなんて乗ってる余裕はないし、愛人をつくることも許されないわ。そんな姿勢が大事なのよ。



ブランド獲得法　社員の場合

この場合、メーカーの社員はデザイナーブランドを売るマヌカンに倣うべきだわ。彼女たちって、勤めるお店の洋服を強制的に買わされるのよね。つまり、自社のソフトを自腹を切って買いまくれってこと。ボーナスをもらったとき、そのお金で自発的にソフトの発表会を開くってのもいいアイデアだわね。もとマヌカンだったあたくしは、ずいぶんと買ったものよ。あたくしがしてたんだから真似しなさい。



ブランド獲得法　ソフトの場合

超大容量のソフトがいいわね。あらゆるシステムを導入して、他の追随をよせつけないようなヤツ。借金しまくって、会社がつぶれても、ソフトができたら結果オーライだわ。だって、伝説ができるじゃない。あら、いやだわ。あたくしの発言が、なんだか乱暴になってるけど……まぁ、いいか。





本誌編集長　浜村通信（有名だからプロフィールなし）

ゲーム業界　ブランド是非論

ゲームソフトはかなり高価なもの。まして、プレーをしなければ内容がわからないブラックボックスだ。安心してユーザーが購入できる、指針としてのブランドはやっぱり必要だね。だから、業界にブランドがあっても、とくに弊害はないと思うな。むしろゲーム制作者たちの目標になるから、優良なソフトを作って乗り越えようとがんばったりして、業界内がいい方向に活性化するんだよね。まぁ、ソフトにたとえて語ったけど、メーカーも同じことだと思うよ。



ペプシ愛飲普及委員会定時連絡

海辺でペプシ編

ああ堂々の夏まつり



諸君。元気だろうか。情けないほどの冷夏であったが、こんなときこそペプシをガバガバ飲んで、景気を盛り上げてくれたまえ。

さて今回の定時連絡では、カラーまるごと1ページを使い、過日行なわれたペプシ〝夏の浜辺でバーベキュー大会〟の模様を報告する。

イベントが開かれたのは7月29日の木曜日のこと。会場となった鎌倉海岸は運よく快晴で、あたりには水着姿のムスメどもがワンサ。ハッハ、ペプシ普及活動は人のためならず、である。

参加者は、取締役連中を筆頭に、熱心に活動報告を送ってくれたメンバーが中心。それともちろん、久保こーじ委員長と根岸秘書も参加。ふたりの司会で、宝捜しやペプシ早飲み競争を行ない、勝者にはペプシとニッポン放送、週刊ファミ通からの各種グッズがプレゼントされたのであった。しかも、どれもこれも非売品。書記長でも持っていないTシャツなんかがあったなあ。チェッ。

そして最後はお楽しみのバーベキュー大会。肉を食らいペプシを呷り、歌って踊ってバーニング。まさに炎の1日であったとさ。

（書記長：森鉄舟／週刊ファミ通）



久保こーじ委員長



根岸秘書



笑って！



飲んで！







アソんで！

……かくして夏は終わった……

T&E SOFT

ゴルフゲームの
頂点を極めて
ついに「マスターズ」。

®

遙かなるオ

MAST

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

あの「遙かなるオーガスタ」から2年。数々の新機能を加えて、いよいよ新登場。

その①
ついに実現、白熱の4日間トーナメント。

ゲームは、実際のマスターズトーナメントと同じ4日間。もちろんスコア次第では予選落ちもあり、常に気が抜けない。また優勝を重ねれば、名誉ある称号も贈られる。



その②
コンピュータプレイヤーのライバル登場。

マスターズモードでは、コンピュータプレイヤーと2人1組のラウンドになる。ライバルとの勝負も、ゲームの緊張感を盛り上げる。見事、相手に勝って上位進出を狙おう。



その③
大観衆の熱狂に、プレイの臨場感アップ。

マスターズモードとトーナメントモードでは、画面内には実際のマスターズさながらに大ギャラリーが現れる。さらにバーディーやイーグルなどの好プレイには大喚声もあがる。



その④
一打逆転、奇跡のスーパーショット。

ある一定の条件のもとで、通常のショットよりも飛距離がのびるスーパーショットが現れる！ただし狙いすぎるとミスショットの確率も高くなるため、要注意だ。



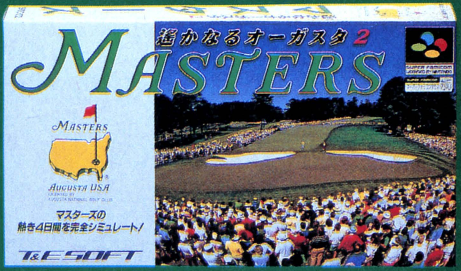
その⑤
大迫力のTVアングルモード。

ボールの動きを落下地点側からとらえる、TVアングルモード機能を新しく搭載。まるでテレビ中継を見ているような、臨場感と迫力が楽しめる。



オーガスタ・ナショナルと正式契約。
詳細設計図とトポグラフィを基にその素晴らしいコースを忠実に再現。

MASTERS AUGUSTA USA
LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB



9月22日新発売

標準価格（税別） **9,900円**

スーパーファミコンソフト 12M＋バッテリーバックアップ

ーガスタ2
ERS

これが決定版バトルアクションゲーム

目もくらむ多重スクロール！ 超リアルなグラフィック！
スピード感いっぱいの全12ステージを
8つの攻撃方法を使いこなしてクリアせよ!!



スーパーファミコン用カセット

希望小売価格7500円(税別)/好評発売中

豊富な攻撃方法の数々！



バウンドショット
地下ダンジョンなとで，障害物の後ろの敵を攻撃するのに有効な反射ショット。



マイティーレーザー
装甲の厚い，強力な敵に威力を発揮する破壊レーザー。



エナジーホイール
車輪状に変身し，変身中にはダメージを受けなくなる。地雷・爆弾で攻撃ができる。



フリーズビーム
数秒間，敵を冷凍状態にして活動を停止させる光線。



スプレッドショット
障害物の少ない地上エリアなどで，広い範囲の敵に有効な散弾ショット。



スマートライン
周囲の敵を一掃するエネルギーワイパー。複数の敵に囲まれた時威力を発揮。

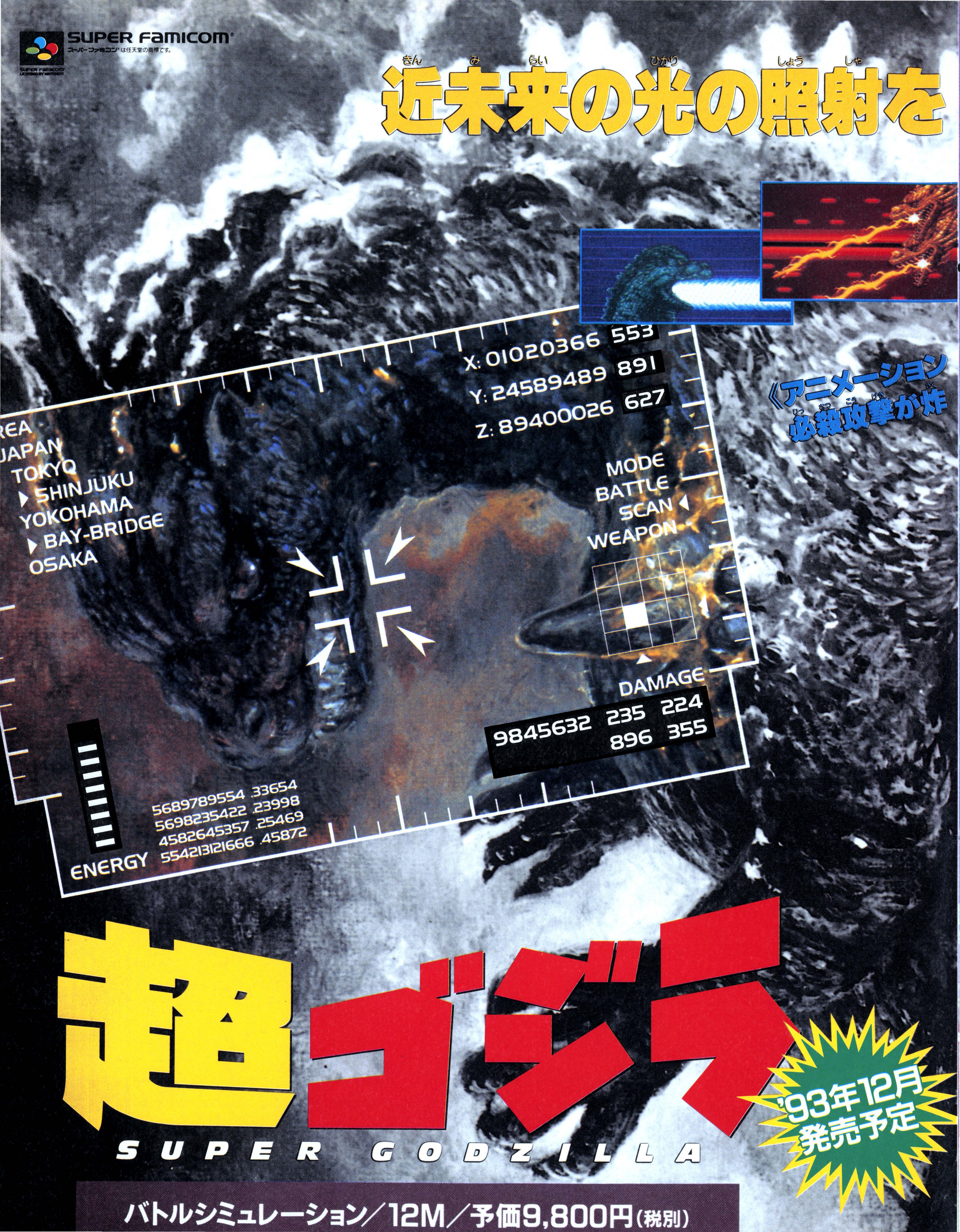
トンキンハウス

TOKYO SHOSEKI CO., LTD. 〒114 東京都北区堀船2-17-1

だ！



惑星自由連合の宇宙船「アバロン１」の特殊戦闘員である君は，邪悪な機械生命体の手から惑星カタキスを解放するという指令を受けた。特殊戦闘員は最新鋭バトルスーツ「タリカン」によって武装する。カタキスでは，地上や地下ダンジョンにおいて，狂暴な敵が次々とパワーアップしながら出現することだろう。解放指令を達成するためには「タリカン」の戦闘能力を最大限に活用しなければならないのだ！


SUPER Famicom
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
近未来の光の照射を
《アニメーション
必殺攻撃が炸
X: 01020366 553
Y: 24589489 891
Z: 89400026 627
REA
JAPAN
TOKYO
SHINJUKU
YOKOHAMA
BAY-BRIDGE
OSAKA
MODE
BATTLE
SCAN
WEAPON
DAMAGE
9845632 235 224
896 355
5689789554 .33654
5698235422 .23998
4582645357 .25469
554213121666 .45872
ENERGY
超ゴジラ
SUPER GODZILLA
'93年12月
発売予定
バトルシミュレーション／12M／予価9,800円(税別)

受け、古代の本能に何かが起こる!



画面》で、
裂する!

富士山麓 VSスーパーメカゴジラ

防衛基地が破壊され、スーパーメカゴジラが敵に奪われた。移動の速さは、ワープしているのか?極秘ロボットのため強さは不明。謎のUFOも現われているという。ヤツらの動きにまどわされるな。

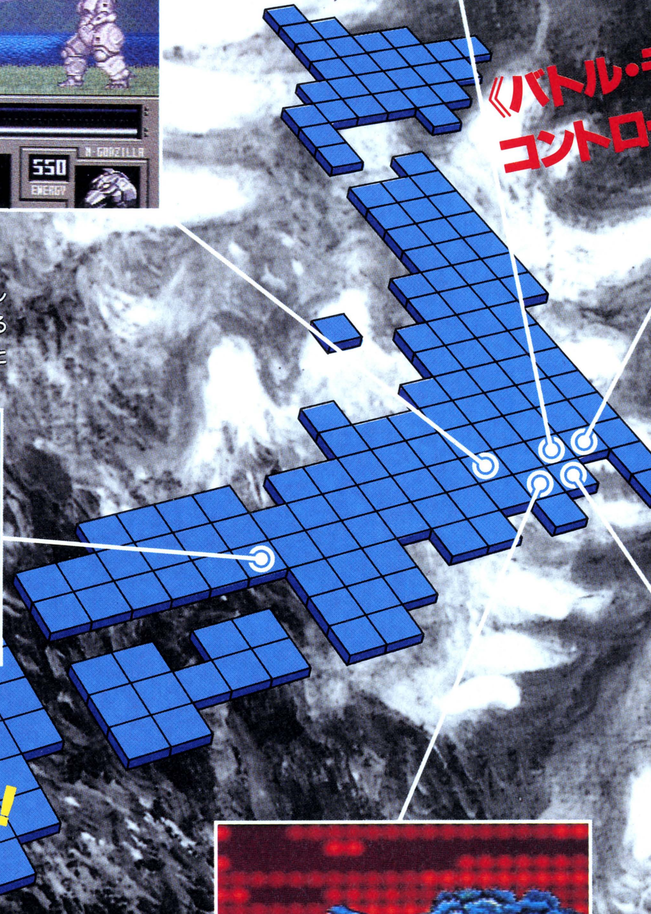


新宿新都心 VSメカキングギドラ

ゴジラの進撃をはばむため、キングギドラがサイボーグ怪獣となって復活した。いよいよ東京決戦。敵は残されたすべての力をかけて、戦いを挑んでくるだろう。首都・東京を奪回せよ!

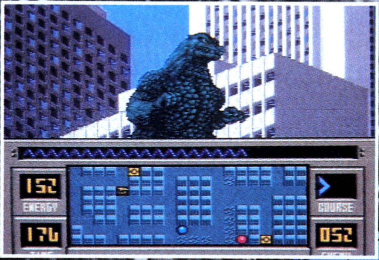


《バトル・モード》は、闘争本能のコントロールがすべてを決める!



大阪市街 VSキングギドラ

何者かにあやつられたキングギドラが来襲した。敵怪獣を倒して、地球侵略をくい止めるのがキミの任務だ。ゴジラのコントロールと地球の運命をキミに託す。進路は東だ!





国会周辺 VSバガン

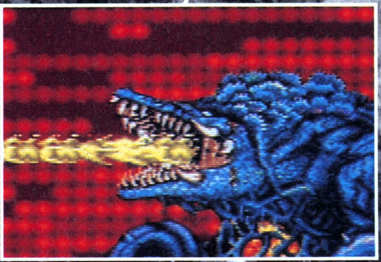
東宝特撮スタッフによるオリジナルデザイン、新怪獣"バガン"。その戦闘力は、ゴジラを超える!勝つ方法は、ただひとつ。"超"ゴジラをめざすのだ!



《移動モード》では、バトル・プランを考えて怪獣に近づけ!

芦ノ湖畔 VSビオランテ

ゴジラのコントロールを可能にした尾形博士がさらわれた。迎え撃つビオランテを撃破して博士を救け出せ!博士は、ここで"超"ゴジラのてがかりをつかんでいるはずだ。



横浜ベイブリッジ VSバトラ

東京・横浜が敵に制圧された。まず、横浜で暴れるバトラを攻撃せよ。しかし、成虫とは別に、バトラのまゆが発見された。2体のバトラと戦うことになるかもしれない!?敵の迎撃配置も本格的に。時間との戦いだ。

ゴジラVSメカゴジラ

ゴジラ生誕40周年 40th anniversary ゴジラvsメカゴジラ

12月11日(土)全国東宝系大公開

ゴジラVSモスラ

▶TLL2434◀カラー・本編102分/3枚組6面(スペシャルディスク付)

"完全予約限定盤"レーザーディスク11月1日発売

SQUARESOFT



ミスティッククエスト、ふたつの必須アイテム。

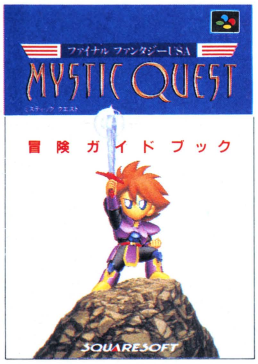
好評発売中



ファイナルファンタジーUSA　ミスティッククエスト
サウンドコレクションズ

ミスティッククエストのゲームサウンドがギッシリつまった、12cmCDだ。数々の名場面が美しいメロディ・緊迫のリズムを通してあざやかによみがえる!

作・編曲：笹井隆司、川上泰広
N25-020／価格2,500円(税込)



ファイナルファンタジーUSA
ミスティッククエスト
冒険ガイドブック

ゲームクリアの最短手順を初心者にもわかりやすく、基礎知識から完全攻略までを一冊に凝縮。袋とじ特別企画では最終ボスの攻略法まで掲載した、大満足の必勝ガイドだ!

A5判並製　136頁オールカラー(袋とじ8P含む)
定価800円(税込)

©スクウェア 1992, 1993

NTT出版インフォメーション・サービス
攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ!
内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて!
TOKYO：03(3459)9999
OSAKA：06(371)9999

発売元：NTT出版
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビルディング
TEL03-5484-4065

CD販売元：アメリカーナ・レコード
〒134 東京都江戸川区北葛西4-13-2
TEL03-3878-6041

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

アメリカからやってきた、もうひとつのファイナルファンタジー。



スーパーファミコン用ソフト
メーカー希望小売価格 **7,900円**(税別)

- まぼろしのアメリカ向けソフトが、日本語版で登場!
- ストーリーもシステムも、これまでの日本のシリーズとは全然別!
- 初めての人でもRPGのたのしさをたっぷり味わえる親切設計だ!

ファイナル ファンタジーUSA
MYSTIC QUEST™
ミスティック クエスト

株式会社スクウェア　〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

THE GAME OF LIFE®

人生ゲームの
スーパーファミコン
12月吉日発売



SUPER 人生ゲーム®

勉強、恋愛、仕事に結婚。最大4人で遊べる人生ゲーム。
93年12月吉日 発売予定9,800円(税別予価)
人生ゲームは㈱タカラの登録商標です。

一あそびは文化
タカラ
青戸本店／〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス 対応

「タカラのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい!



SUPER HOCKEY '94
スーパーホッケー'94
スーパーファミコン®は
任天堂の商標です
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応
スーパーファミコン初のバーチャルシステム搭載!!
マルチアダプター・オートで最大4人同時プレイ!
12月発売予定
スーパーファミコンロムカセット
予価8,900円(税別)
MULTI ADAPTOR AUTO
SUPER Famicom
マルチプレイヤー5
対応ソフトも続々登場
手のひらサイズ世界最小
好評発売中!
マルチアダプター・オート
2~5人の多人数で対戦 オモシロさ倍増!!
希望小売価格2,980円(税別)
PARTY ROOM 21
㈱ヨネザワ ソフトウェア事業部 〒143 東京都大田区大森北6-1-3
TEL 03-3762-9009(直通)



SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
剣勇伝説
YAIBA
ヤイバ
待ちに待ってたヤイバがSFCで登場だ！世界観を忠実に再現したこのゲームは、まさにサムライアクションRPGだ！二人同時プレイもOKだぞ！日本全土を舞台に繰り広げられる戦いは、時間と天候が常に移り変わるリアル設定。更に、ゲームオリジナル〝伝説の玉〟やオリジナルキャラクターも登場し、一層激しい戦いが展開されるぞ！いざ、八鬼衆をなぎ倒し、鬼丸の野望を打ち砕け!!
侍の魂が、鬼を倒せと燃え上がる!!
12月発売予定
アクションRPG.®
12M+バッテリーバックアップ
¥9,800(予)[税別]


SOFEL
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
実戦感覚!!体験!!
プロボクサーのパンチ!!
新感覚ボクシングゲーム
鬼塚勝也
スーパーヴァーチャルボクシング
〜真拳闘王伝説〜
11月発売予定!!
予価8,900円(税抜)
監修/鬼塚勝也


モンスターメーカー、
ついにスーパーファミコンに
登場!!
ファンタジーロールプレイングゲーム
モンスターメーカー3
光の魔術士
©翔企画/遊企画/九月姫
12月発売予定!!
予価9,800円(税抜)
SOFEL
株式会社 ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル



ルールは簡単!
ハマり度は最高!!
5×5のマスに次々と出現する石板を押したり、引っぱったりして、同じ色、または同じ絵柄どうしをタテかヨコに3個以上ならべて消す、誰もが楽しめるパズルゲーム登場!!
※"魔剣道"や※"マリリン"でもプレイできる!!
新感覚アクション・パズルゲーム
KEEPER
キーパー
©1993 DATAM POLYSTAR/SUCCESS
©1992 ASCII
※SFC「負けるな!魔剣道」の主人公と敵キャ
「ログイン」ソフトウェアコンテスト グランプリ受賞作品
12月10日発売
¥7,200
(税別)
◎2P対戦モード(2P協力モード)付◎
CSGで"キーパー"と"コットン"に会おう!!
9·26東京(池袋サンシャインシティ文化会館2F)
©1994 DATAM POLYSTAR/SUCCESS
CDシングル付
ゲーセンそのままの歌とおしゃべりだよ!!
MÄRCHEN ADVENTURE
COTTON
100%
メルヘンアドベンチャー
コットン100%
スーパーファミコン用12メガ
発売日が延びちゃってゴメンネ!!
'94年春発売予定!! ¥8,900(税別)
魅力全開!超強力パワーアップ移植!!
DATAM POLYSTAR
株式会社データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-11-1 松本ビル2F
TEL.03(5721)3233
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

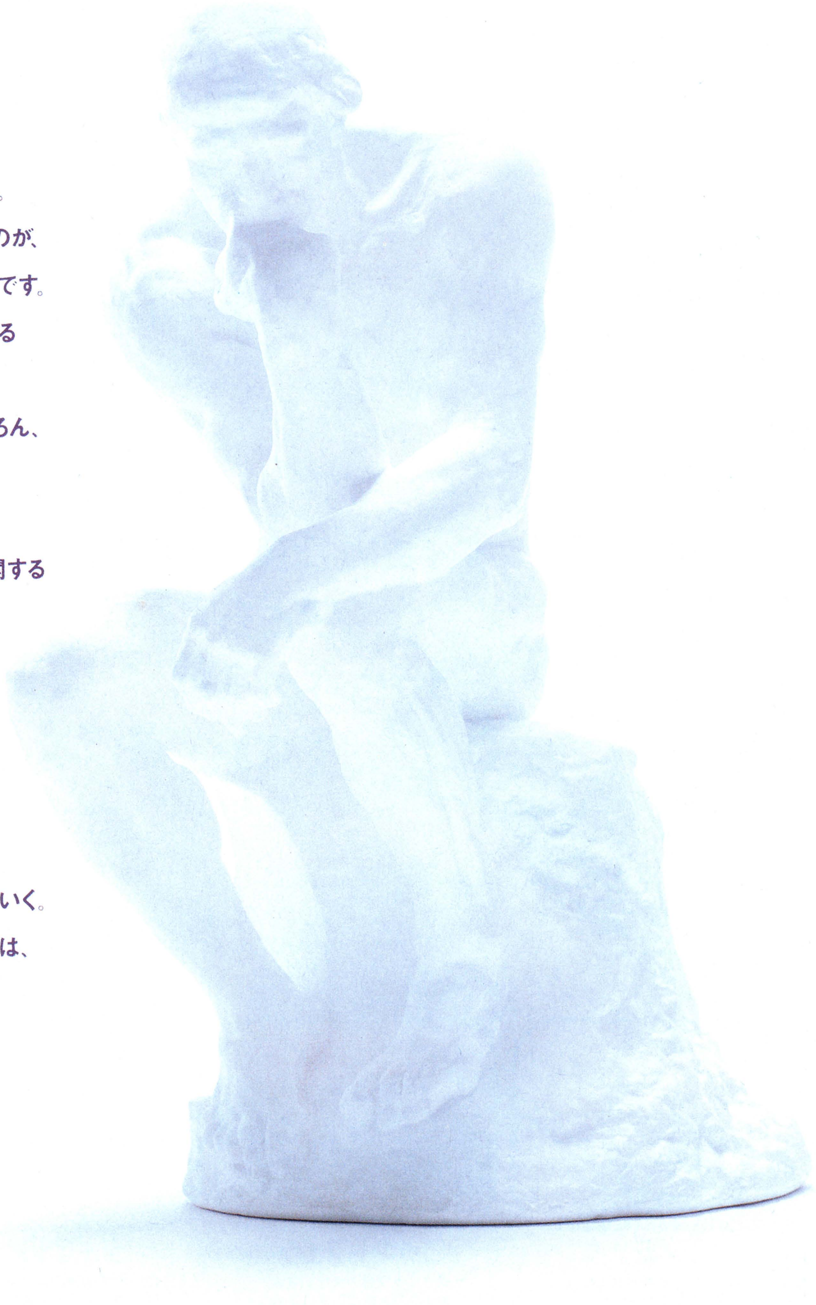


©1993 YANOMAN・©1993 JAM
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
あっモンスター登場！
前
あれっ右に2匹
右
えっ!?左にも2匹
後
くそー！四方を囲まれた
左
1回転だ
オラオラオラ〜！四方の敵をなぎたおす必殺魔法だ！こっちだって負けちゃいないぞ!!
前から左右から、そして後ろから… すべての方向から
おそいかかるモンスターに白熱する集団戦闘！
360度スクロールする戦闘画面は、
かつてない興奮のビジュアルだ！
えっ？うしろからも敵が!!
手に汗にぎる全方向戦闘
ミクストフォーム
モンスターを倒して『ソウル』を集め、君だけの武器や防具を作ろう
モンスター図鑑
倒したモンスターを自動的に記録して、君だけのパーソナル・モンスター図鑑を作ってみよう
相談モード
困ったときの相談モード キャラクターがアニメーションしてアドバイス！
まだまだあるぞ！
アイコンメニューなどで操作性がグーンとアップ コマンド入力もラクチン
ぎょっ！
10月1日CDで登場！
アレサ
〜魔法人形のレクイエム〜
GB版とSFC版をつなぐオリジナル・ドラマとヴォーカル曲のパワフルCD！
コロムビア・レコード
¥2,800
声優/高山みなみ、松井菜桜子、水谷優子、三石琴乃、子安武人、他
ARETHA
アリエル
今回の主人公
カイル
放浪の剣士
ドール
おなじみの魔法使い
ファング
アリエルの友達
ARETHA
ARETHA the SUPER FAMICOM
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
93年11月末
発売予定!!
予価9,800円(税別)
YANOMAN
ゲーム・エンタテイメント革命宣言
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10



SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
プロック
PLOK!
盗まれた国旗を取り戻し、
害虫、ノミどもをやっつけろ!!
変幻自在の王様 PLOK
今、平和を求めて旅に出る。!?
SCORE 1230
ノミ
王様のPLOKにも苦手なものがある。それがこの"ノミ"!! ピョンピョンと飛び跳ねPLOKにつきまとう不潔で嫌な奴だ。
ロッキーフェラ
アクリリック島の大地の精霊。ブロックの大切にしている旗を邪魔だと考えてる奴。巨大な腕と岩を駆使した攻撃が手ごわい!!
ターゲット
プロックの冒険の鍵を握るのがこれ。手足を当てて地形を変える。ハンガーから手足を回収するのを忘れずにね。
ROCKET PLOK
ロケット弾発射装置を身につけて完全武装の最強攻撃。なみいる敵を上下左右に射ち倒し、ゆけ!! 突撃だ!!
12月上旬発売予定
予価8900円(税別)
ACTIVISION® アクティビジョン・ジャパン株式会社 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-17広尾ストーンビル TEL.03-3280-6081 FAX.03-3280-3124 © TRADEWEST. LICENSED TO ACTIVISION

将来をまじめに考える人のスクールです。



人生のうちの貴重な
2年間を過ごすのだから、
できるだけ自分に
有意義な学校を選びたい。
そんなあなたにピッタリなのが、
エニックス ゲームスクールです。
ゲーム企画・マシン語による
プログラミングなど
ゲーム制作の基礎はもちろん、
美術・音楽・文章などの
感性を磨く授業、
市場原理や販売戦略に関する
実践的な講義までを
総合的に教育します。
ひとりの人間として、
豊かな感性と
知識を身につけながら、
業界で活躍できる
ゲームデザイナーに育っていく。
エニックス ゲームスクールは、
将来をまじめに考える人を
全身で応援していきます。

エニックス ゲームスクールの主なカリキュラム

- ●ゲーム企画／企画書・仕様書のフォーマットから、企画制作のテクニックまでを幅広く指導します。
- ●プログラム／ゲーム開発はもちろん、マルチメディアの開発にも通用する設計技術を学びます。
- ●美術／それぞれの個性や才能をグラフィックアートで的確に表現するためのノウハウを指導します。
- ●音楽／あらゆるジャンルの音楽に触れ、ゲーム音楽制作のノウハウを指導します。
- ●特別講義／各界の第一線で活躍する、プロの考え方に触れてもらうための講義です。

エニックスならではの特別講師陣 秋篠 雅弘・飯田 史雄・川又 千秋・すぎやま こういち
高橋 宏之・富山 徳之・中村 光一・橋本 昌哉・日高 徹・堀井 雄二・真島 真太郎・もと のりゆき
森田 和郎ほか（50音順）

'94年度生徒募集中

●募集人員／150名●資格／年齢：18才以上・学歴：高卒以上●入学日／平成6年4月11日●養成期間／2年

●願書受付期間
平成5年10月1日より 随時受付いたします。

●応募方法
募集要項のお申し込みはとじ込みの応募ハガキにて受付けます。

EGS エニックス ゲームスクール

運営
株式会社 エニックス アカデミー
〒170 東京都豊島区北大塚3丁目32番4号 OBCビル
TEL.03-3940-7210



SUPER Famicom
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
4人打ちにパワーアップ
8メガ・パスワードコンティニュー
喜国雅彦の
雀闘士
銅鑼王
2
JYANTOUSHI DORAOH
花嫁を探せ!!
史上最多
52人+αの雀士!!
麻雀だけが人生だ!!
目指せ、人生の一人勝ち!!
社長の座を狙え!!
16.000点
対戦相手はSFC最多のなんと52+α人!! 当然、全員が特徴的な打ち方をして来るゾ!!
フリー対戦モードもついていて気軽に楽しみたい方も真剣にやりたい方にも絶対のお薦め!!
RPG要素たっぷりのストーリーモード!!喜国雅彦の大爆笑ギャグも、もちろん健在だ!!
SFC初のサブゲームはなんと「ちんちろりん」と「麻雀競馬」だ!! いつでも楽しめる熱い勝負がキミを待つ!!
12月発売
予価8900円(税別)
©1993 MASAHIKO KIKUNI ©1993プランニングオフィスワダ
pow パウ
(株)プランニングオフィスワダ 〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-10 外苑パレス5F TEL.03-3402-3801



シミュレーションなんか怖くない

趣味・嗜好をとやかく言うつもりはないが……

はじめに……

『卒業』に代表される育てモノや『メガロマニア』みたいに一見しただけではワケのわからない斬新モノまで、シミュレーションゲームと呼ばれるジャンルは多様を極めてきている。そんな時代の流れにあって、これまでのように「戦争シミュレーションは、どーも苦手だから」という理由だけでシミュレーションゲーム全般を否定し、遠避けてしまうのはあまりにもったいない気がするのだ。

そこで、非自民による連立政権も発足したことだし（枕詞）、せっかくだから（何が？）シミュレーションゲームを身近に感じよう講座を一席設けることにする。まずは、シミュレーション嫌いな人々の意見を吟味していくことから始めましょうか。ではでは。



時間がかかるのがイヤ

内沢裕一



シミュレーションゲームの何がイヤかって、**時間がかかる**ことほどイヤなことはないと思うんです。ヒマな時間を持て余している学生さんならいざしらず、私のようなまっとうに働いている勤め人には向かないですよ。べつに取り立てて嫌いってわけじゃないんですけどね。多くのシミュレーションは、マップ途中でセーブできないものが多いじゃないですか。けっきょく、寝不足のまま出勤するくらいなら最初から手を出さないほうが……って思っちゃうんです。

▶ 時間がかかるってのはシミュレーションに限らずＲＰＧにも言えることなのでは？　熱中してしまえば、どのジャンルのゲームにも共通すると思うけどなあ。

ゲームは考えるものじゃない

野田稔



まず**考えるのがダメ**。試験の問題じゃあるまいし……。ゲームは遊ぶものでしょう。単なる娯楽、息抜きやヒマ潰しでやってるんだから、できるだけリラックスできるものでないとね。ノー天気であればあるほど、いいと思うんだよね。遊ぶ人にわざわざ頭を使わせることないよ。勉強勉強で、ただでさえ脳がスリ減るような苦痛を味わっているのに、シミュレーションゲームなんかにハマったりしたら、脳がなくなっちゃうよ。とにかくゲームは考えちゃイカン!!

▶ 人間は考える足で……もとい葦である。かのパスちゃんもそう申しておる。脳は使えば使うほど発達するもの。考えるのが嫌いなら人間やめるしかないね。

単調で変化に乏しい

坂本達哉



シミュレーションゲームには、**スピード感**や**爽快感**が感じられないのが嫌いな理由ですね。単調な作業のくり返しってのがシミュレーションの特徴じゃないですか。そんなのゲームとして認められませんね。モニターを使って遊ぶ以上、自分が操作しているんだっていう実感がないとね。将棋やボードゲームとは明らかに違うものなんですよ、ボクが思っているゲームの概念は。わざわざゲームマシンを使ってやるようなことじゃないと思いますよ。

▶ キミの考えが間違っているとは思わない。でも、面倒な操作をコンピューターがやってくれるってことも忘れちゃいけないと思う。もっと広い視野を持とうよ。

シミュレーションに親しもう

■いつでもできるヘックス克服法　用意するものは鉛筆が数本。まず、用意した鉛筆を机に置き正面に座りましょう。心が落ち着いたところで、おもむろに鉛筆をわし掴みにします。そして鉛筆をひっくり返し六角形群を見つめ続けるのです。どうですか？

ジャンル別にシミュレーションとの接点を探る

シミュレーション嫌いな野郎どもよ、てめえらの言い分はよーくわかった。わかったうえであえて言わせてもらうと、やっぱりてめえらにシミュレーションゲームは向いてない……と、ここで記事を終わらせてしまうことは簡単だがそーもいかんので、ここではシミュレーションゲームに慣れ親しむための近道というか、とっかかりとなる『シミュレーション上陸作戦』を展開したい。しっかりついてくるように!! シミュレーションはガバス獲得へのパスポートだ!!



ストーリー重視派には…

「アドベンチャーならよく遊ぶんだけど」っていう人は、ゲームのストーリーに楽しみの重点を置いている人なんだよね。小説とか映画が好きなのがこのタイプ。そんなアドベンチャー派にシミュレーション初体験ゲームとしてオススメしたいのが『**シュバルツシルト**』と『**ラングリッサー**』。『スナッチャー』のようにオーソドックスなコマンド選択式が好みであれば、ちょっと戦闘は面倒くさいがしっかりとしたストーリーが見え隠れする『シュバルツシルト』がオススメだし、流行のデジコミタイプが好きなら、ビジュアルシーン豊富な『ラングリッサー』だね。



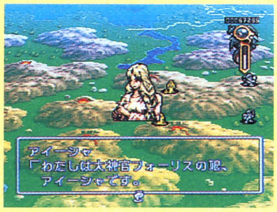
⬅ラングリッサー　メサイヤ　PC
⬅メガシュバルツシルト　セガ　MD

頭使うですよどっちも

考えるという点において共通項の多いパズルとシミュレーション。詰め将棋の問題集的な『倉庫番』がとにかく好きっていう人なら、『**ネクタリス**』にもどっぷりハマれるに違いない。時間に制限がなく、思考力を試すのに快感を覚える人にはうってつけのゲームだ。一方、パズルはパズルでも『ぷよぷよ』などの落ちゲー派にぜひ遊んでもらいたいのが『**ダービースタリオン**』。連鎖消しを狙ってぷよを仕込み、大量な邪魔ぷよを敵に送る快感は、馬を調教してレースに勝つ快感と酷似。同じことのくり返しのようで、じつはそうではない麻薬的な魅力もそっくり。



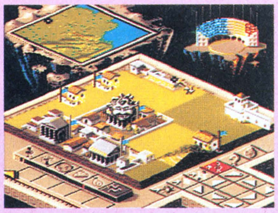
⬅ダービースタリオン全国版　アスキー　FC
⬅ネクタリス　ハドソン　PC



➡伝説のオウガバトル　クエスト　SF
カオスフレームに注意しながらキャラを育てるのだ。

“成長”がキーワード

RPGが好きな人ならシミュレーションRPGの楽しさはわかると思う。とくにキャラクターを成長させるという部分だけに注目すると、戦闘方法が違うってだけだもんね。古くは『**ファイアーエムブレム**』から、最近では『**伝説のオウガバトル**』まで、結構多くのシミュレーションRPGを見つけることができるはず。ただ問題なのは、RPGを好きな理由にシナリオやイベントのおもしろさ挙げる人。製作者の思惑どおりに事を運んで行けば、それなりの感動を与えてくれる、強いて言えば『ドラクエ』を一度しかプレーしないような人は、『**シャイニング・フォース**』あたりから始めるのが吉。



⬅ポピュラスⅡ　イマジニア　SF
神々の戦いを描いた壮大なシナリオに酔いしれよう。

リアルタイムですよ

アクションゲームマニアでもじゅうぶん楽しめるシミュレーションと言えば、それはもう『SDガンダム』あたりのアクションシミュレーションが最適……と、すんなり行きそうなものだが、そうでもないらしい。アクション好きだからこそってヤツで、『SDガンダム』ぐらいのアクションならないほうがマシだったりするのだ。そこでオススメなのが、リアルタイムシミュレーション。『**パワーモンガー**』とか『**ポピュラスⅡ**』あたりの華麗なるマウスさばきを要求されるものね。あと、趣はチト異なるが『**スーパーブラックバス**』なんかもアクション要素を含んでいていかも。

遠くて近きは……

シューティングゲーム好きは、大きくふたつのタイプに分けられる。ひとつは『グラディウス』に代表されるような“弾よけ派”であり、もうひとつは『ガンヘッド』系シューティングが好きな“爽快派”だ。敵の出現位置や攻撃パターンを学習し、敵弾雨あられのなかを文字どおり“避けていく”ことに快感を覚える人は、シミュレーション好きになり近い位置にいるかと言える。『**キャプテン翼**』を足掛りに、ほとんどのウォーシミュレーションに感情移入できるはず。一方、スピード感やグラフィックの派手さ、連射などに魅力を感じる“爽快派”は、シミュレーションゲームとの接点を見い出すことはかなり難しい。だが、まったくないわけではない。とにかく見た目が大事と言うのであれば『**卒業**』などの育てゲーが向いてなくもないし、スピード感で言えば『**半熟英雄**』とか。シューティングはシミュレーションの対極にあると思われがちだが、意外に近かいのかも!?



⬆半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ…!!
スクウェア　SF

シミュレーションに親しもう

■いつでもできるパラメータ克服法　用意するものは電話帳が1冊。もう、わかりましたね。シミュレーション嫌いな人にとっては、数字や文字の羅列がたまらなくイヤなもの。そのイヤなものを日常生活のなかでクリアーしていく。1日1回は開いてみるとか。

シミュレーションゲーム恐るるに足らず

シミュレーションゲームへの足掛かりはできた。つかみ(前戯)はオッケーといったところで、いよいよ本編(ホンバン)。本格的にシミュレーションというものについて勉強してみようと思う。といっても、かたっくるしい話にするつもりは毛頭ない。アルシンドは毛がない(事実だが意味不明)。まずは、シミュレーションゲームをとっつきやすい順に3段階に分けて、それぞれへのアプローチのしかたから伝授していくことにする。

と、そのまえにそのシミュレーションの3つの段階についてカンタンに説明すると、いちばん最初が**飼育期**。これは、専門的な知識がなくても楽しめるもの。つぎにくるのが、育てたものどうしを戦わせる、あるいはある程度の背景を知っているものでシミュレートする**監督期**。そして、最後に辿りつくのが**創造期**……大まかではあるが、シミュレーションゲームはこの3つの段階のどれかに属していると考えられる。

第2段階　指揮する楽しみ〜監督期

監督期のゲームは、一般的にシミュレーションゲームと思われているウォーシミュレーションなどが該当する。育てゲーのように、もちろん主人公に愛を注ぐことができるものもあるが、どっちかと言うとプレーヤーがその主人公(信長や劉備)になりきり、**意のままに動かせる**ところに楽しさがある。そして、戦略を立てて各ユニットを動かし、いかに敵陣を攻略するかといった知的遊戯を楽しむのが監督期のゲームなのだ。



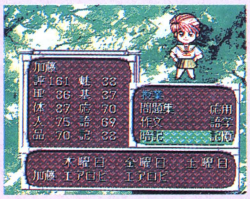
アドバンスド大戦略　セガ　8千700円　MD
第2次世界大戦のドイツ軍の電撃作戦がテーマだ。



三国志Ⅲ　光栄　1万4千800円　SF
三国志の世界をシミュレートした作品。

第1段階　育てる楽しみ〜飼育期

育てゲーの多くはこの段階に属している。シミュレーション初心者に、入門編としてもっとも適していると言えるのがこれらのゲームだ。ゲームの世界に興味さえあれば、予備知識なしでも十分入り込めるものだしね。さらに、育てゲーは愛である。ある**特定の対象物**(たとえば女のコや町など)に**深〜い愛情を注ぐ**ことができるのは、育てゲーならではの魅力。これは、アクションやシューティングでは絶対に味わえないものだ。



卒業　NECアベニュー　7千800円　PC
プレーヤーは教師となり5人の女のコを教育する。



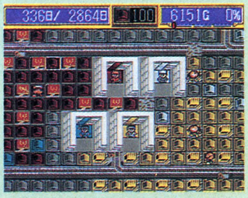
シムシティー　任天堂　8千円　SF
市長となって町を開発し、発展させていくゲーム。

第3段階　理解する楽しみ〜創造期

この段階までくると、**無から有を生む作業**こそが至上の楽しみとなってくる。たとえば設定自体が特異で、なおかつ自由度の高いゲームの場合、ゲームを解く以前にどうすればおもしろく遊べるのか、その遊びかたをまず見つけ出さなければならない。そしてそのゲームの目的を達成するために、試行錯誤する過程が楽しかったりするのだ。創造期のゲームを楽しめるか楽しめないかは、結局プレーヤー次第なんだよね。



パワーモンガー　イマジニア　1万8千円　SF
斬新な3Dで表現されたウォーシミュレーション。



ロードモナーク　エポック社　8千800円　SF
目的は適切な指示を与えて他国を占領することだ。

ジョルジョ中治が選ぶシミュレーションゲーム



メガロマニア

鉱石を掘り出してその鉱石から新しい武器を作り出すってのが最高にイカス。自分の操る種族がどんどん強くなっていく過程を数値化していないところがいいのだ。



◆自分の種族を進化させるという新感覚のバトルがウリ。

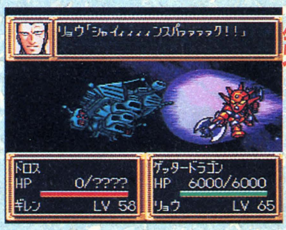
三国志 中原の覇者



◆三国志を知らないシミュレーション初心者でも安心。

とにかく、しち面倒くさくないところが魅力。命令書が1国に1枚なので1ターンに行なう行動も限られているし、戦闘シーンも要所で指示を出すだけ。手軽なのだ。

第3次スーパーロボット大戦

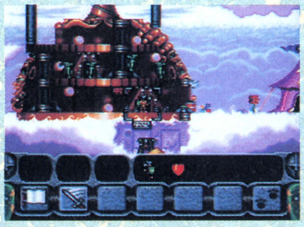


◆アニメヒーローが大活躍するシミュレーションRPG。

キャラクターそれぞれの個性はもちろん、精神コマンドという新しい概念のおかげで戦術の広がりを感じる。よくあるタイプだけど、成長させるのはやはり楽しい。

ロイヤルコンクエスト

目的がわかりやすく、シミュレーションというよりパズルゲームに近い。王様(?)を兵隊で守りながら出口まで導くってだけのものなのだ。解法を見つける快感やね。



◆リアルタイムシミュレーション。パズル系の思考派向き。

ジャストブリード	守備隊の隊長となり部下を率いて敵と戦うゲーム。
ヴィクセン357	メカを操り敵を倒していくSFシミュレーション。
スーパーブラックバス	釣り師となって魚をどれだけ釣るかを競うゲーム。
A.Ⅲ.	鉄道の経営を基にして町を発展させ金儲けするゲーム。
エアーマネジメント	航空会社の社長になり航空路を広げ金儲けするゲーム。

シミュレーションに親しもう

■いつでもできるシミュレーション克服法　シミュレーションゲームの最大の欠点は、ルールの複雑さにあると言えます。ゲームの設定からコマンドの意味まで、取り扱い説明書と首っぴきで把握しなければなりません。そんなとき便利なのが…(右ページに続く)

発売が期待されるシミュレーションゲーム5本

ここに紹介する５本のゲームは遊んでおいて損はないと思われるものばかりなんだけど……何を言ってもシミュレーションをやらないヤツはやらないわけで。自分にもわかる題材だったり、自分でも遊べそうな内容だなあと思ったら、清水の舞台から飛び降りたつもりで遊んでみてちょ！　としか言いようがないんだよね。

一度しかない人生——シミュレーションゲームのひとつやふたつ、遊んでみるのもいいんじゃない？

魔神転生

アトラス　発売日未定　価格未定

『真・女神転生』がシミュレーションゲームに!!　もちろんお馴染みの合体もあるぞ。『メガテン』ファンなら、すんなりとゲームの世界に入り込めるのでは？

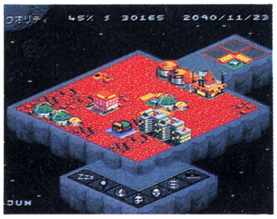


➡会話と合体を駆使しながら8体の魔王を倒すのだ。

ユートピア

EPIC・ソニーレコード　10月発売　9500円

未知の惑星を開拓し、発展させていく『シムシティー』ライクなシミュレーションゲーム。政治力や戦略性が問われる創造期ゲームの代表選手。腰を据えて遊ぼう。



➡イギリスで大人気だったシミュレーションが日本に。

ファイアーエムブレム 紋章の謎

任天堂　11月下旬発売　9800円[込]

『ファイアーエムブレム』の続編としてスーパーファミコンに初登場。いまいちシミュレーションゲームに踏み込めないでいるＲＰＧファンに超オススメ。

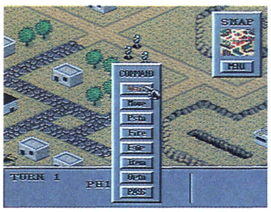


➡マルスの活躍がふたたび見られるのか!?

サージェントサンダースコンバット

ヨネザワ　'94年2月発売予定　9800円

第二次世界大戦を舞台にした往年の海外テレビドラマ『コンバット』。若者にはなじみが薄いが、一度でもその番組を見たことがある人なら遊んでみたいと思うハズだ。



➡ヘンリー少尉やサンダース軍曹など懐かしの面々が。

ダービースタリオンII

アスキー　12月発売　12800円（予価）

あの『ダビスタ』のスーパーファミコン版。ユーザーどうしが愛馬を持ちより対戦できたり、調教方法も増えている。競馬に興味がある人は一度お試しあれ！



➡牝馬の生産も可能になったのだ。ダービーを目指せ。

シミュレーション用語辞典

【アイコン】　絵記号のこと。本来は、わかりにくいコマンドをわかりやすくするためのものだが、最近のシミュレーションは、むむうでわかりにくいものが流行。

【キャンペーン】　キャンペーンモードとかシナリオモードとか呼ばれていて、各ステージが継続しているものを指す。ユニットを次ステージに持ち越せるのが魅力。

【行動力or指揮力】　読んで字のごとくプレーヤーの能力のこと。１ターンに行なうコマンド入力を制限するために設けられている。

【コマンド】　キャラクターに与える命令のこと。RPGでは“戦う”や“調べる”が一般的だが、シミュレーションには“補給”や“占領”といったものから、“索敵”“クラスチェンジ”まで、とにかく多彩。

【戦略・戦術・戦闘】　戦略は外交や内政といった大まかな作戦のこと。戦術は部隊をどういう風に動かすかってこと。戦闘は兵隊（戦車）の戦いかたのこと……ってくらいのイメージがあればオーケー。

【ゾック】　ゾーン・オブ・コントロールの略で、平たく言うと敵ユニットのそばはすり抜けられないよんってことなんだけど、最近のものにはあまりなかったりするので知らなくても平気かも。

【パラメータ】　キャラクターの能力を数値で表わしたもの。

シミュレーションゲームのおかげでこんなにハッピーに！

証言①



大重雄二（実名）
もともと一介のファミ通編集者であったが、現在は某パチンコ雑誌の編集人にまで上ぼりつめた人。これも一重にシミュレーションのお蔭か？

シミュレーションゲームって、まずマニュアルを読んで、そのゲームをルールから覚えなきゃならないじゃないですか。そんなの面倒くさくてボクにはできないなあって思ってたんだけど、５年ぐらいまえかなあ、友だちにゲームの『三國志』を借りてから人生が180度かわりましたね。まさかゲームをするために本を読むなんて思いませんでしたよ。べつに試験に役立つからみたいな浅ましい気持ちはこれっぽっちもなくてもっと知りたいっていう欲望を抑え切れなくなったっていう感じで。で、結局は、自然と勉強の役に立ってるんですよね。だからってわけじゃないけど、いまではほかのいろんなシミュレーションゲームも積極的に遊ぶようにしています。ついでに言うと、マークシートのテストでいい点が取れるようになったのは、シミュレーションで分析力を養ったおかげだと思っています。

只今、ウハウハ人生バク進中なのだ

証言②



佐藤樹里（仮名）
ディスコのお立ち台がよく似合う系ボディコン風お姉さま。実生活でホントーにブイブイいわせているかどうかは不明。笑顔がチャーミングだ。

私って、わりとソレ風に見られがちなのよね。自分ではそんなつもりないんだけどぉ。誘われたりして芝浦方面に行っちゃうと、タイヘンよ。次々とゲッターたちが仕掛けてきて……。ところで、じつは私、こう見えてもゲーム女なの。それも完全なシミュレーション派。小さいころ父も母も働いてて、完全なおじいちゃんっ子だったのね。よく将棋の相手をさせられたわ。たぶんそのせいね。シミュレーションに目覚めたのは。

あれ、なんの話だったかしら？　そうそう、ゲッターちゃんね。ホントはそんな気はないのよ。でもね、あんまりしつこいと私のシミュレーション魂に火がついちゃうの。すると彼らが、なんだかみんなゲームのユニットに見えてきて、飯男やタク男に転職させたい気分になっちゃうのよ。シミュレーションゲームで培った私の仕切りは、けっこうスゴイって評判よ。

人付き合いはシミュレーションで会得

シミュレーションに親しもう

■いつでもできるシミュレーション克服法　（左ページからの続き）そのゲームの経験者です。究極のシミュレーション克服法は、ゲームを始めからアドバイスしてくれる友人を持つことではないでしょうか？　近くにいない場合は……あきらめるしかないですね。

◎投稿でメタリックガバスをもらおう。

Catch the Metallic Gavas

NEW GAVAS

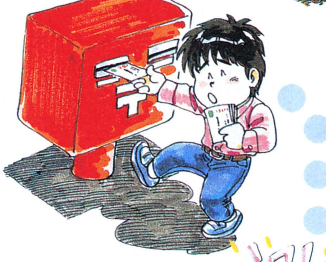
キミの投稿がファミ通に採用されると編集部から送られるメタリックガバスチケット。このメタリックガバスを集めれば、豪華な賞品がもらえるのだ。

まずは、ファミ通の各コーナー（町内会やお習字、禁断の秘技など）にはがきを送ろう。みごとはがきが採用された諸君にはファミ通編集部から、燦然と輝くメタリックガバスが送られるぞ。そのメタリックガバスを規定の点数分集めて応募すれば、キミの欲しい商品が手に入るってワケなのだ。また、メタリックガバスとファミコン通信に毎号付属しているガバスチケット（有効期限内）を組み合わせて応募することもできるぞ。ただし、投稿が採用されるかどうかはすべてキミのセンスと才能と根性しだい。なかなか採用されないかもしれないけど、あきらめずにドンドン投稿してチョーダイ。ちょっと気になるあのソフト、以前から欲しかったあのゲームマシンなどを手に入れるチャンスだ。メタリックガバスはキミの夢を叶えてくれる魔法のチケットなのさ。

ガバス獲得への道のり



1 まずは、自分でネタを考える。盗作はダメだぞ。



2 自信のあるネタをファミ通編集部に送ってくれ。



3 みごとファミ通にキミのネタが掲載された!! あとはガバスを待つだけ。



4 光輝くメタリックガバス。たくさん集めて豪華な賞品をもらっちゃおう。

イラスト／岡崎つぐお



①ゲームボーイ、ゲームギア用カートリッジソフト 4000ガバス



②ゲームボーイ 9500ガバス



③ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ用ソフト（CD-ROMも含む） 9980ガバス



④メガドライブ2 12500ガバス



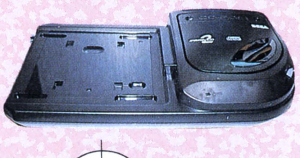
⑤ゲームギア 19500ガバス



⑥スーパーファミコン 25000ガバス



⑦ファミコン 14800ガバス



⑧メガ-CD2 29800ガバス

応募のきまり

応募する際は、キミの①住所、②氏名、③電話番号、④欲しい商品の番号と名前（ソフトの場合はメーカー名とソフト名も）、⑤同封したメタリックガバスの総額、を書いた紙とメタリックガバスを同封して、かならず封書で応募してください。あて先は、週刊ファミコン通信編集部「メタリックガバス」係まで。なお、希望の商品が人気ソフトの場合、応募が集中して発送が遅れることがあります。また、ソフトは1991年1月1日以降に発売されたものに限らせていただきます。ご注意ください。

GAVAS SYSTEM
1993 ガバスシステム

週刊ファミコン通信のこのページに毎号ついてくるガバスチケット。これを規定の点数分集めれば、日本中どこを捜しても売っていない週刊ファミコン通信特製オリジナルアイテムがキミのものになるのだ。ただし、注意点がふたつあるのでよく読んでね。まず、毎号ついているガバスチケットには有効期限がある。有効期限を過ぎたガバスチケットはもちろん無効だ。ふたつめは、応募の際、ガバスチケットのほかに、郵送料を含む手数料として、未使用の郵便切手が必要なのだ(為替や現金などはダメ)。手数料は、1番から3番までのアイテムには150円分、4番と5番のアイテムには300円分、6番と7番のアイテムには500円分の切手が必要。アイテムによって同封する切手の額が異なるので注意しよう。切手を同封せずに応募した場合も、有効期限切れの場合と同様、アイテムは手に入らないぞ。応募が無効の際は編集部に送られたガバスチケットなどは返却されないので、かならず必要額の切手を同封してから応募してね。

1	◆ファミ通ステッカー	12ガバス
2	◆ファミ通ノート	25ガバス
3	◆ファミ通下敷き	30ガバス
4	◆ファミ通バッジ	40ガバス
5	◆ファミ通シャープペン	45ガバス
6	◆ファミ通カンペンケース	55ガバス
7	◆ファミ通テレホンカード	60ガバス

1


2


3


4


5


6


7


応募のきまり

応募の際は、キミの①住所、②氏名、③電話番号、④欲しいアイテムの番号とアイテム名、⑤同封したガバスの総額と郵便切手の総額、を書いた紙と、ガバスチケットおよび必要な額の未使用郵便切手(郵送料を含む手数料)を同封して、かならず封書で応募してください。応募のあて先は196ページ、週刊ファミコン通信編集部「ガバスシステム」係まで。



©L&S. INC. SUSUMU MATUSHITA



©L&S. INC. SUSUMU MATUSHITA



©L&S. INC. SUSUMU MATUSHITA



©L&S. INC. SUSUMU MATUSHITA

※付属のサービスチケットをメタリックガバスに取りかえることはできません。

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第133回

1980 NAMCO
CUTY Q
文責:渋谷洋一
協力:漆原龍之介

ウォークマン

『キューティーQ』は、'80年にナムコから発売されたブロック崩しゲーム。ナムコ初のビデオゲームである'78年『ジービー』、その続編の'79年『ボムビー』。それらに続く、シリーズ3作目のゲームが、この『キューティーQ』だ。

ナムコのブロック崩しシリーズは、内容はどれもピンボールのフィールドを意識した構成になっていて、作品によって、バンパーやアウトレーンなどピンボールのフィーチャーを数多く取り入れている。

'76年のアタリ『ブレイクアウト』が発売されて以来、コピーともいえる粗悪な模倣の作品が多くのメーカーから発売されたが、それらブロック崩しの亜流のなかでも、ナムコのそれは特殊なスタイルを誇っていた。

ハードウェアは基本的に『ボムビー』の流用で、'80年の『ワープ&ワープ』同様、'79年の大ヒット作『ギャラクシアン』の素晴らしいハードは使用されていない。おそらくは『ボムビー』の売れ行き不振で基板が有り余ってしまったのだろう。

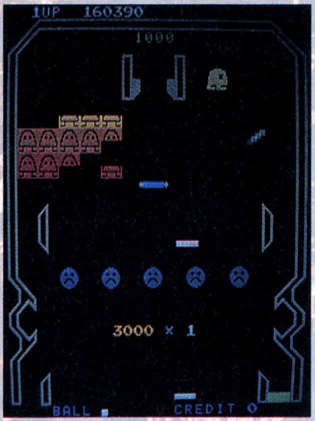
'78年後半には、タイトー『スペースインベーダー』が発売され、その後空前絶後のインベーダー大ブームへと発展する。その時代のブロック崩しゲームの亜流のなかで群を抜いていた、カラフルで奥の深い、三共『キャッスルテイク』、『ピラミッド』。だが、当時はどんなに優れたブロック崩しゲームでもヒットすることはなかった。ブロック崩しというスタイルが、もう古臭いと、多くのプレーヤーが感じていたからだ。

フィールド内にはふたつのパドルが表示される。ひとつのボリュームスイッチでふたつのパドルを同時に移動させる。上部のパドルで球を受け損なった場合、下のパドルで受け返せばよいのだが、なかなかどうしてうまくいかない。

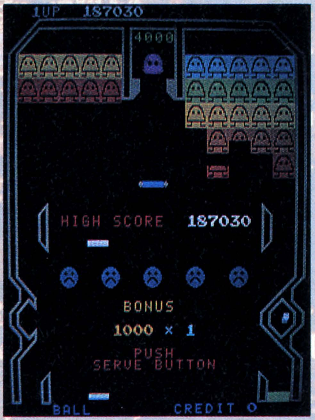
画面上部、左右のブロックを崩すと、ウォークマンという愛らしいキャラクターが登場する。当時、ソニーの小型カセットテープレコーダー"ウォークマン"が、大ヒット商品となっていた。

タイトー『スペースインベーダー』の模倣や亜流を作らなかった唯一のメーカー、ナムコ。だが、この『キューティーQ』のブロックのなかには、『スペースインベーダー』のキャラクターを模したブロックの絵柄が描かれている。

ナムコのブロック崩しシリーズは、残念ながらどれも大きなヒットを生むことはなかった。だが、その失敗や挫折が、ポストインベーダーを目指し、革新的な大ヒット作品『ギャラクシアン』を創り上げる原動力になったのではないだろうか。

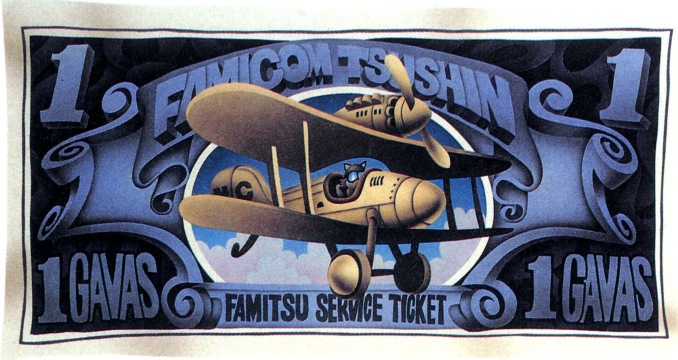


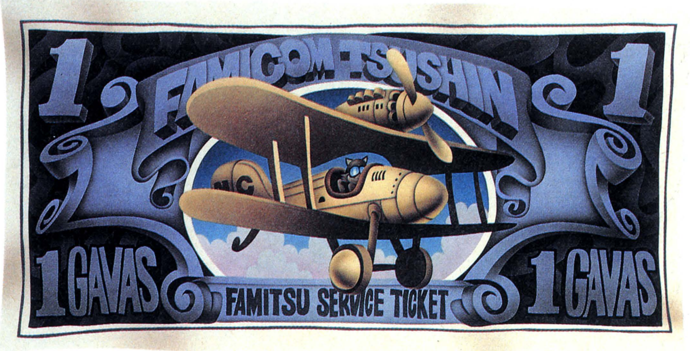
⬆『ジービー』、『ボムビー』に続くナムコブロック崩しシリーズの3作目。ハードウェアは『ボムビー』と同様であるデータ容量だけが増えている。

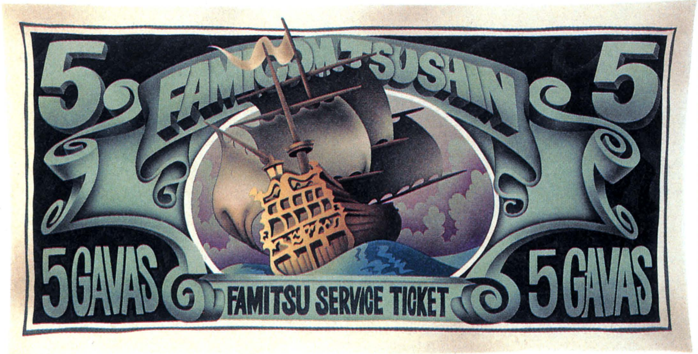


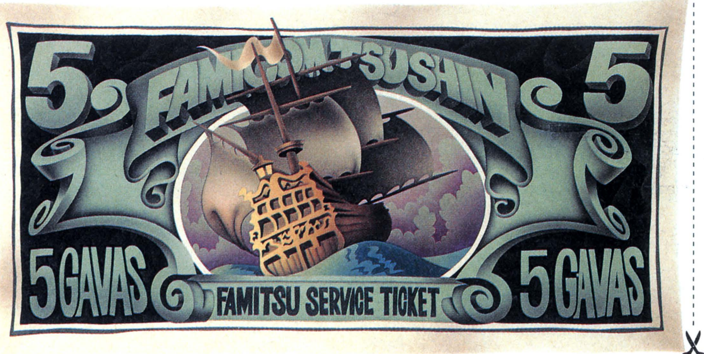
⬆『インベーダー』のキャラクターのようなブロックを崩していく。フィールド下左右には、アウトレーンがある。

※付属のサービスチケットはメタリックガバスとは取り替えられません。

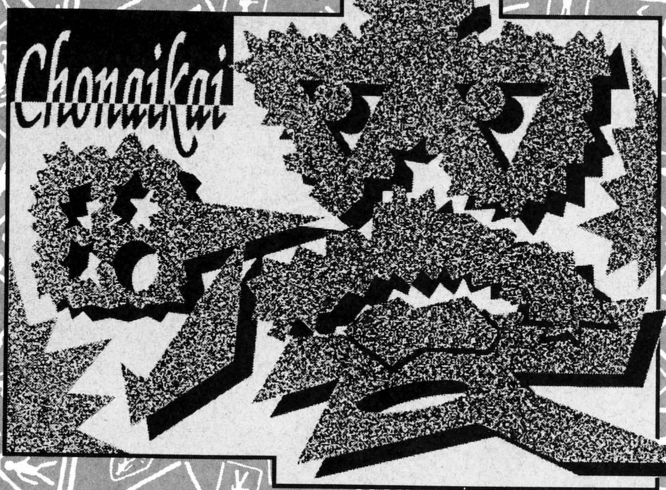








ファミ通 Chonaikai





読者ちゃんからのイラスト、どしどし募集!!

日記でこんにちは

お笑い芸人 グレート義太夫の巻

おなじみたけし軍団の一員。本人はお笑い芸人といっているが、ミュージシャンとしての腕もそこそこ。それでいて、バリバリのゲーマー。3つの肩書を持つ男だぞ!?

○月○日

テレビで、ものすごくカッコイイゲームのCMをやっていたので、さっそく新宿に買いにいく。タイトルがわからず、口で説明して渡されたのが『スターフォックス』。家へ帰ってやってみると、やっぱり違った。同じ3Dでも、たしかトムキャットだったような気がする。誰か、ゲームの名前知ってたら教えて下さい。

○月○日

『ストリートファイターII』で、ザンギエフの血だらけになった顔が俺にそっくりだ、という情報が入る。さっそく見てみると、情けないところがなんともはや似ているじゃありませんか。どうせだったら、もうちょっとステキなキャラに似たかったな。

○月○日

『ドラクエ』の主人公に〝ち●ぽ〟と名前をつける。これの楽しみかたは、毒にやられたとき〝ち●ぽはしびれてたてなくなった〟と出ることです。これを読んでいるちびっこは危ないからまねしちゃだめだよ。

○月○日

13時7分の新幹線に乗らなきゃいけないのに、起きたのが12時45分。青い顔してホームへ着くと、マネージャーが泣きながらどこかへ電話をしている。とりあえず誰も乗ってこないことを祈りつつ、乗り遅れのチケットで神戸まで。楽屋について親方にしこたま殴られる。電車どころが、ブームにも乗り遅れた身としてはつらい……。

○月○日

仕事で井手らっきょとプロレスをする。始まって2分で息があがり、それからのことは何も覚えていない。こうしてみるとプロレスラーの体力というのははかりしれないものがあるな、と感心したのもつかの間、ダイナマイト関西に思いっきりケリをもらう。とにかくすごい、ホテルへ帰っても背中がジンジンしている。ううっ痛い。

○月○日

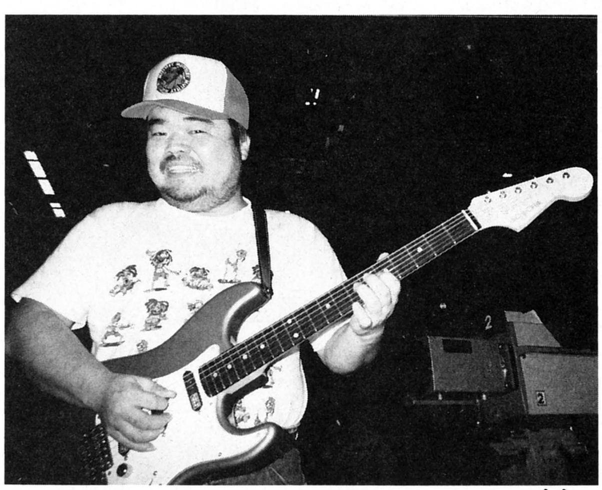
仕事の帰りに枝豆さんの家によると、しょうのすけ(枝豆さんの息子)が友だちとファミコンをしていた。これがとてつもなくウマイ。いまの小学生は、ファミコンのうまいやつがヒーローらしい。『ドクターマリオ』で対戦したけど、あっというまに終わって笑われた。

○月○日

サウンドコニファーにすかんちのライブを見に行く。そこで憧れのレディースルームを初めて生で見る。私のようなニセものミュージシャンと違い、本物はカッコイイ。またバンドやりたいな。

○月○日

うちの若手の佐竹チョイナはゲーム中自分の分が悪くなると、電子レンジのスイッチを何気なく入れてブレーカーを落とすという、まるで北朝鮮の工作員のようなマネをし被害者が続出している。チョイナとやるときは電子レンジをかくすか、ヒューズのアンペアを上げておきましょう。



Ladies Room は、かっこいい!!
すかんちもかっこいい!!
私はかっこわるい!!

ごはんだ！お習字
God Hand Oh! Shuji



東海道53次をコンボイが大爆走!! トラック野郎の愛川欽也もジャンピングチャンスで恋人選びだあ!!

金のコンボイ賞 2000ガバス

大阪府 ロシアン

♪ちょっと〜
プリムいて
みただけで
異邦人〜
by久保田ロシアン

今週のお習字は歌特集。コンボイ運転手が運転中に歌う鼻歌ばかりを集めてみました。ふふん、ふふふふん、ふーん。

銀のデコトラ賞 1500ガバス

香川県 ぼっけー岡山弁

笑って笑って♪
笑ってアンディ〜
(キャンディー)
♪
by餓狼の人です、てば!!

コンボイ運転手に意外と人気がある歌が、キャンディキャンディ。花の子ルンルンも人気上昇中。

軽トラック賞 各1000ガバス

コンボイ運転手の約８割がエロじじい。残りの２割はエロエロじじいだ。ケケ。

長崎県 ビッグ

舞がエロじじい蹴る♪
(愛は エロティカセブン)
by竜巻蹴り

大阪府 ロシアン

♪ラブレターフロム
摩蛇羅〜
byカナダ

コンボイ運転手の唯一の楽しみは女房への手紙。愛妻家だったりするんだな。

コンボイ運転手が嫁にしたい芸能人ナンバーワンは島倉千代子さんなのだ。

兵庫県 ササラン

♪人生りろりろ
男もりろりろ
女だってりろりろ
咲き乱れるの〜
歌 島倉千代子

神奈川県 サイボーグ歌丸FX

♪異〜人さんに
連〜れられ〜て
エンチャンタ〜♪
by赤い靴の女の子

コンボイ運転手がよく愛用しているクツは980円のドリフシューズなのだ。

チャリンコ賞 各500ガバス

と、いうワケで今週はコンボイ運転手鼻歌特集と題してお送りしてきたわけですが、リスナーの皆さん楽しんで頂けましたか？　皆さんに楽しんでいただければ、ジョニーも幸せです。ということで今週最後の鼻歌、**マリコレ味噌**を聞きながらお別れしましょう。では、シーユーネクストウィーク、バイー。♪マリコレマリコレマリコレマリコレ〜……。

兵庫県 ササラン

踊るアホウに
見るアホウ
同じアホなら
踊らにゃソンソン
歌 戯らなきゃ損々

新潟県 ココアのメガネ

♪リンスの
いらない♪
サガット
byメリット兄貴

兵庫県 ガンジー2

マリコレ味噌
(マルコメ)
byぼうず頭

大阪府 ロシアン

おじゃまんが
YAWARA!え
(山田くん)
by知ってる人少ないかも

今週のバキュームカー

東京都 浅田貴弘



三波伸介の減点パパじゃないんだから、似顔絵を描いてくるなって。ずうとるび江藤の絵を当てるの刑。

今週は 東海道53次 出発!!

ホッチキスの針1年分を荷台に積み込んだ、コンボイは京都を目指し、出発！　ポッポー鳩!!

日本橋



このあいだの平均速度は時速313キロ

南千住

いきなりトラブル!!　道を間違ったか、ここは南千住。都立の某工業高校を横目に進路修正だ。

デトロイト

あっという間にデトロイトに到着。あら東海道じゃないみたいね。コンボイは一路、苫小牧へ。

苫小牧



免停中にも関わらず鼻歌まじりでさっそうと出発だあ!!

GAVAS 各800ガバス オラが村のチーマー

いかすチームの紹介文を書いて送れ

オレたちはブラジル帰りのチーム、“自慰子(ジーコ)”っす。オレたちの邪魔をするやつは本場ブラジル仕込みのヒールキック1発であの世行きっスよ。オレたちにレッドカードは無用っス。

北海道　哭きの竜

●選評　自慰をするチームなんですか？ レッドカードならぬ赤玉に注意しましょ。

ワシら全国の寺を仕切る坊主軍団、“南無妙法連華狂”じゃ。神をばかにするやつはお経で死なす。武器は木魚じゃ。う経〜、無敵じゃ。もはや神をも倒す!! 南無妙法連華うきょ〜うきょ〜。

東京都　タヌー

●選評　対立チームに“南無妙ホウレンソウ”がある。渋谷じゃ被害者続出。

GAVAS 各1800ガバス 読者の4コマ



広島県　ユウジロー

味ぽんないときゃ耳つかんで足をポンと打ちゃ味ぽんだぁ！ 強引です。

●選評　味ぽんないときゃ、金持って店に買いにいくのがいちばんだと思うよ、西田さん。



千葉県　鹿田

360度というのは中途半端だから、350度か400度にしてほしいよなっ。

●選評　350度とか400度のほうがもっと中途半端だぞ。円は360度なんだから……。

GAVAS 各500ガバス ちんぴらピンチ

（タイトル）秋田県　金丸の上司

ど突き!!　咲(さ)くさ愛(あい)♥

漫才三昧(まんざいざんまい)　浅草(あさくさ)キッド

埼玉県　アッキー

GAVAS 各800ガバス ゴルゴ中3暗殺依頼書

僕は“8分の5チップ”のCMを見て、宿題を8分の5だけやって学校へ持っていったら怒られた。“8分の5チップ”のCMを作ったヤツを殺ってくれ。報酬は通常の“8分の5”でどうだ？

静岡県　ジョン＝ポロチン

●選評　オイオイそれは筋違いじゃねえか。宿題をやらないポロチンが悪いんじゃないかい（ゴルゴ中3）。

眠気スッキリ

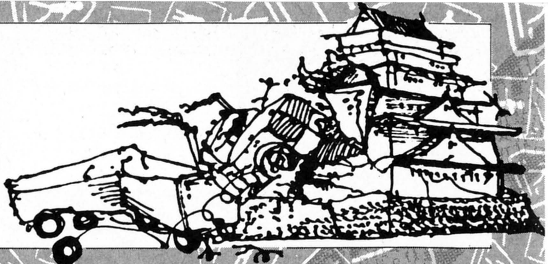
コンボイ運転手の悩みのタネといえば、居眠り運転。眠くなったら、まず窓を開け空気の入れ替えをしましょう。また鼻歌などを歌い、眠気を紛らわせることも大切です。それでも眠い場合は思いっきり寝てしまいましょう。ウトウトと寝ながら運転していると、オープンカーに乗ったジャン・クロード・ヴァンタムが「眠気スッキリー!」とガムを渡してくれます。これは親切ですね。

あんれまー。トラックを彩る積み荷の数々!!

苫小牧 やぎきたもクリビツ
前のページから続いてまーす。ゴールはもうすぐ。がんばれ。

京都
ハーイ、京都に到着。長旅お疲れさま。ありゃ、どこ行くの？

大阪
あはれ。こんな結末になるとは。京都で止まるつもりが、勢い余って大阪まで来てしまいました。いやいや、失敗失敗。



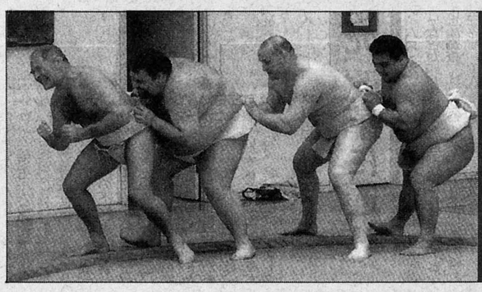
積荷① GAVAS 1100ガバス



愛知県　栄養の鬼

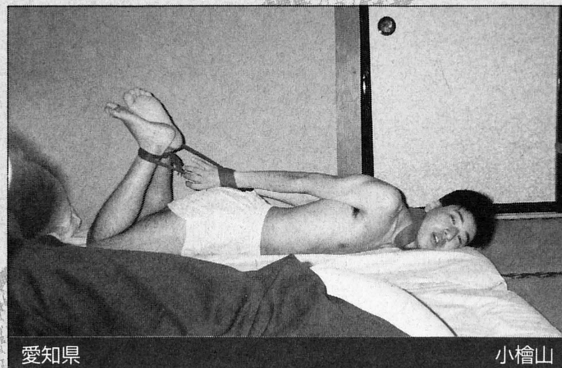
●選評　ガッタンゴットン。揺れる積荷と揺れるハート。準備ができたら、ギッタンバッコン。安全第一でゴー。

積荷② GAVAS 1150ガバス


神奈川県　チビ

●選評　日本の国技です。スモモじゃないよ、スモウだよ。おいっちに、おいっちに。あんよがじょうず。

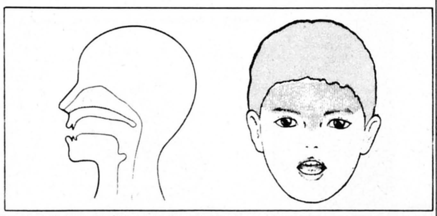
積荷③ GAVAS 400ガバス


愛知県　小檜山

●選評　これ誰が縛ったわけ？　自分でやったの？　目なんかも陶酔な感じで、ちょっと正視できない雰囲気。そのスジの人だけ楽しんでください。

私も町のレポーター ドライバーは見ていた！ GAVAS 各888ガバス

②声を集める……「オー」や「ナー」などで鼻に響かせてみよう。そして，目と目の間に集まった響きが，顔面いっぱいに広がっていく感じをつかんでみよう


千葉県　冠二郎ｌN闘強導夢

●選評　サーッと目の前が暗くなっちゃって、まあ。ところでこの人、誰かに似てると思うんだけど、誰かなぁ。わっかんねぇなぁ。君の町にも、ひとりどうかな？　いらん。


北海道　かたつむり
ケメケメ副議長

●選評　山田とか鈴木なんていう名前も、海外諸国ではどう思われているのか。


大阪府　ききげパワーズ
ドン・ビーバー

●選評　ビーバーちゃんとちょっと似てるね。だからどうってことじゃなくてさ。

北館（きたなて）　大学（たいがく）

江戸時代の初め，庄内の余目（あまるめ）・藤島（ふじしま）・狩川（かりがわ）などの開発の源になった用水路を開いた狩川の城主。遠く清川の立谷沢（たちやざわ）川から水を引く工事は困難をきわめ，主君である最上義光（もがみよしあき）の援助を得て完成させた。原野は17世紀なかばまでには約40の新村と新田地帯に変わり，現在の庄内の水田地帯が生まれる原動力となった。


山形県　ブン太

●選評　なんでこんな顔に作るんだぁぁぁぁぁ。これ人形でしょ？　どういう事情なんだろうか。



秋田県　ノーマーク

ブタの「ヘコヘコ病」
＊＊＊＊
日本への上陸を確認

豚に肺炎を起こしたり、流産させたりする「ヘコヘコ病」が日本にも上陸していたことを、農林水産省家畜衛生試験場が確認した。数年前から欧米で流行中の空気感染する新しいウイルス病。同試験場はすでに全国に広がっているおそれもあるとしており、農水省が調査に乗り出した。

このウイルスが感染して肺炎になった豚はヘコヘコと強い腹式呼吸をするため、ヘコヘコ病の名が付いた。感染しても無症状の場合もある一方、死ぬ場合もある。人間にはうつらない。

このウイルスは、変わり身が早くてワクチン開発は難しいため、防除対策は今のところないという。

奈良県　山下綾

●選評　豚ちゃんも住みづらいこの世でございます。

通風筒

◇…三重県四日市市の特産品である陶器「万古焼」の製造・販売業の若手グループが二十四日、高さ・長さ各一・八㍍、直径一・三㍍のジャンボ蚊やり＝写真＝を完成させた。「一番でっかいはず」とグループではギネスブックへの掲載申請も検討

信楽焼の… 学んだり、… 度の調整… 錯誤の結… にこぎつ…

◇…手… 土の量は… 一日には… 力で、直… 線香を中… るイベン…


愛知県　ゴルゴ兄さん

●選評　イヤン。特産品なんですからね。ちゃんとバンコ、って読んでくださいな。万古からのお願い。

トラッカー新聞

トラッカーに贈る 今週の運勢

★魚座（2・19～3・20）
救いあり。元気な日でスポーツ、手術などいい。

宮城県　はみちん

今日のセクハラ

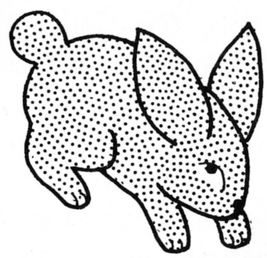


先日、編集部にバナナが届けられた。さっそくバナナにありついたのは青山ガゾー（本誌不良編集者）。そして、バナナをパクパクと食べているガゾーを見つけた渡辺美紀（本誌デスク）が、「あっ、バナナだ。いいなぁ」と羨ましがるとガゾーはひとこと言い放った。「俺のバナナを食え」。……後世に残したい心暖まるエピソードですね。



私の報告書





◎うちのラジオは**宮尾すすむの声しか入らない。**　茨城県　六時の時報

◎寝ていたらアリに**たかられた。**　大分県　ターザン鈴木

◎ブラジル人が**始祖鳥のマネ**をしていた。　長野県　荒井注は風

◎どうやら父(47)は、**影の組織**にあやつられているらしい。　奈良県　伝説の宮川ガラス店

◎うちの家は、きつく**戸を閉めてもタライ**が落ちてこない。　奈良県　むース

◎宇宙人にさらわれてUFOに乗せられた。UFOのなかは**ファミ通編集部**と変わらなかった。　奈良県　水星水野亜美

◎**正座したまま階段をすべり落ちていく**女子大生を見た。　奈良県　水星水野亜美

◎カラスに**ついばまれた。**　埼玉県　ノーチラス

◎政治家になるまでは**必死**だよ。　福島県　桜桃太郎

◎父の遺言状を読んだ。こう書いてあった。「**バケラッタ**」　東京都　中2の八雲っ子

◎学校のベランダから、**ボンド**が吹き出していた。　茨城県　六時の時報

◎今日も気分は**モインモイン。**　愛知県　レロレロ星人

◎**クーラーが回転**した。　長崎県　ガバンチョ

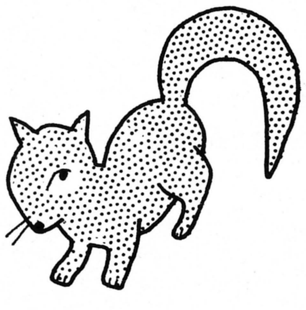
◎すると**オレ**の両親も**バナナ**か。　福岡県　エゴス

◎右下の世界の拷問シリーズを、うちのおばあちゃんは、**懐かしそうに**みていたよ。　奈良県　ボクちゃん

◎僕の学校の給食では、**三日に一回イカ**が出る。　北海道　糸人間

◎**たけし城**が近くの公園から**浮上**してきた。　茨城県　六時の時報

◎**もう**チンチンなげヤリ。　愛知県　喜野妙子





投稿のオキテ

■ピウピウ。小鳥のさえずりを交えながら、投稿するに当たっての注意をひとつふたつ。ピウピウ。ピピピ。
▽全部の投稿は基本的にはがきで書いてね。お習字は筆とか筆ペンを使って書くべし。なにせお習字なんだモン。鉛筆なんかは言語道断よ。
◆ミーンミンミンミンミーン。あら、セミもやってきましたよ。
●おもしろい写真があったら、遠慮なく送ってね。心霊写真、宇宙人との記念写真なんかのいいかげんな写真も募集中。ピウピウ。あっ小鳥だ。顔写真を送る際には、必ず本人の許可をもらってください。勝手に使うわけにはいきませんのであしからず。
※町で見かけた噴飯モノも写真に撮って、送ってね。なんでもいいよ。
♯新コーナーも、ずーっと募集中。採用者には大量ガバスなんだわさ。
△右のイラスト、世界の拷問シリーズのアイデアを募集中。もちろん、ガバスも進呈いたしまーす。
∴今宵はこれまで。各々精進のこと。

あて先は
ファミ通町内会各コーナーまで

世界の拷問シリーズ⑪　くすぐり



ベルマークってさあ、いいよね。ブルーチップもね。

LETTERS 伝言板

この号が出るころには、ファミ通編集部は物価は高いが住み慣れた南青山を離れ、初台に移り住むことになっている。ちょうどいま荷造りの最中かもしれない。グッバイ青山。さらば青山。

ファミ通はときどき、僕たちの理解をはるかに超えたことをする。でも、それがファミ通のよいところだ。

（群馬県　コタロー　17歳）

ピンピロゲー。チンピロピュー。ピンピロゲンポンプー。ダメダメ、キミ、それじゃぜんぜんメロディーが違う。上がって下がってまた下がる。これで読んでくれ。おう、しまった。また、自分の理解を超えた文章を書いちまったぜ。ヘッヘッ。ま、これがオレのいいところかな。ヘロヘロヘッ。いや、待てよ。上がってもっと上がって最高潮まで上がる。やっぱりこれで読んでみてくれ。ちゃんと声を出してやらなきゃダメダメ。ぴ。

誰にも理解されそうもないが、本人も理解できない編集者ぴ

アンケートを取りまーす。ファミ通の女性編集者のなかで、誰がいちばん美しいと思いますか？

①本田やよい
②やよいちゃん
③やよい嬢
④やよいお姉様
⑤永野恵美子

さあ、どれですか？　⑤は目の錯覚です。気にしないで。

（徳島県　コーチン）

永野恵美子嬢のかばんのなかに入っているものはどれでしょう？

①使用済みの証拠写真入り下着
②男の名前がズラリと並んだスヌーピーのアドレス帳
③150年まえに別れた彼氏の写真
④遠近両用バリラックス２
⑤小ジワが取れる美顔ローラー

答えは……、続報を待て!!

これから恵美子嬢のかばんのなかを見にいくつもりの編集者

キャンプ場でわざわざギョーザを食うヤツのほうがわかってないと思う。

（埼玉県　タイガーマン　17歳）

それは言えてる、言えてる。田中律子ちゃんは、いつもちゃんとジャワティー飲んでるんだろうな。ペプシ普及委員会の書記長の××はこのままジョル○コーラやコ○コーラを飲んでたなあ。エライ!! たえず敵情視察を欠かさないって態度はさすが書記長!!　でも、残念ながら飯を食いながらペプシを飲んでるところは見たことないなあ。家ではいつも飲んでるんだろうけど。ね。テリモッシュー？

シュプレ愛飲会員の編集者

蟻の渡渡りを逆から読んでみたり、一字おきに読んでみたり五十音順の一字あとの文字を読んでみたりローマ字にして逆さから読んでみたりしても、けっきょく意味がわからずじまいでしたが、教えてくれなくていいです。

（愛知県　磯部伊楚子）

じゃ、教えません（内心ホッ）。

じつのところは、蟻の渡渡りが何か知らない編集者

編集者さんの返事の最初の文字を大きくするとややこしくなりそうなのでやめてください。

（大阪府　べんち　18歳）

じゃ、やりません（残念）。

本当はやってみたかった編集者

渋谷洋一さん、ファンです。最近、サイバーなお姿が拝見できなく、さみしい毎日です。私は20歳の女の子です（だから？）。お友だちにしてください！

（大阪府　場違いな私　20歳）

オッケー！　グーッ。大阪の女とは友だちになりたくってしょーがなかったんだ。大阪弁でしゃべるという当たり前のことが東京出身の俺にしてみると、なんかみょうにいいんだよな。だが、俺と友だちになると、ろくなことがないと思うぜ。最後はおそらく、お前のすべてを吸いつくし、出枯らし



Y.MIZUGUCHI

のお茶みたいにしてしまいそうな気がする。それでもよければ、月曜夜新宿ミロスガレージ、ロンドンナイトで会いましょう。
人をだますのが好きな渋谷洋一

家でしりとりをするとき「ん」がついてしまうと「復活の言葉、ンババー」と叫んで「バ」からまた始めることになっている。もちろん、このはがきはしりとりの合間に書いている。今日はみなよく粘るので、もう3回目だヨ。
（秋田県　パイノブ　38歳）

それすんごくいいかもしんない。こんでもう、憎いアイツにしりとりで負けることもなくなるね！
しりとり８級の編集者

オカマのMさん、教えてください。ぼくには以前、つき合っていた人がいたんですけど、フラれてしまいました。その理由を聞いたら「あなたが優し過ぎるから」と言ったのです。女の子というのは優し過ぎる男が嫌いなんでしょうか？　教えてちょーだい。
（岡山県　アネキ）

いや〜ん、優しい男のどこが悪いのかしら〜ん。プリプリ。それって絶対、ほかの男ができたと思うわよ。でも、そんなテキトーな理由でア・ナ・タみたいなプリティーボーイを袖にするなんて、ホント、女って強欲ね。その点、オカマはいいわよん。男心の敏感であっふんなツボをよ〜〜〜く知っているんだもん。さあ、ア・ナ・タもカムカム・オカマワールドへ。ね。
青少年をたぶらかすオカマのM

掲載とは、１パーセントのひらめきと99パーセントの下心である。（北海道　モチョナリ）

そうそう、100パーセントというか、200パーセントというか、下心オンリーのはがきが多いなか、ひらめきを感じさせるはがきは少ないかも。なかには、脅迫70パーセント、懇願30パーセントってのもあるけど。それから、たまに１パーセントひらめきだけで、あとは何もなし、総計１パーセントっていうダイヤの原石のようなはがきもあるしね。
ひらめき100パーセントのはがきを募集したいと思う編集者

ある日の夜、伝言板がマジメな人生相談室に変わってしまっている夢を見た。すんごく怖かったです。
（群馬県　みらいちゃん　17歳）

そんな心配は要りません。ちゃんとマジメな人生相談も受け付けてますよ。お気軽にご利用ください（料金は別途申し受けます）。
ダーク福田（オッパイ占い５級）

「**バ**ザールでござーる」のCMの歌詞を「オナールであなーる」と代えて言ってみよう！　きっと君は周りから冷たい視線を受けること請け合いさ!!　さあ、Let's try!!
（愛知県　ドラ待ち　18歳）

アナールでおなーる、アナールでおなーる、アナールでおなーる。ピリ!!　うわ、渡辺美紀が冷たい視線を投げかけてくるぅ！
アナールでおなーる。アナールでおなーる。もひとつおまけにアナールでおなーる。ヒンヤリ!!　あわわ、イザベラ永野まで冷たい視線。これなら涼しくてクーラー要らないな。超ラッキー。
アナールでおなーる。アナールでおなーる。アナールでおなーる。ほんわり。む、なんだこの暖かい視線は？　お、オカマのMがこっちに寄ってきたぁ!!　げっ、こっちに来るな〜!!　た、助けて!!
恐怖のあまり逃げ出した編集者

ファミ通編集者はみな独身を名乗っているけど、じつは秘かに結婚してそうだ。桃栗と店長の例もあるし、ズバリ本田やよいさんとバカタール加藤さん、秘かに結婚してるでしょう。
（東京都　しまちゃん　17歳）

ヘイ、しまちゃん。ゲスの勘ぐりはよせよ。そんなことはぜんぜんないのさ。籍はまだ当分入れる予定はないぜ、ベイブ。まだまだ、そこのキミにもチャンスはあるってことさ、フッ。おいおい、泣くなよ、やよい。
バカタール加藤（28歳　正常）

ちょっとちょっと何勝手に書いてんの！　冗談じゃないわよ。籍入れてないって、当たり前でしょ。何の関係もないんだから。アタシは、男の趣味はそんなに悪くないわよ、フン。
本田やよい（年齢はヒミツ）

オレはもう結婚したっスよ。子供？　それは２年後に作る予定。子供を作る行為はバリバリなんだけどねえ……。そういや堺K太も結婚するらしいっスよ。
水ピン（26歳　週に８発）

オレはまだまだだね。国領雄二郎はラブフェロモン全開で、もう結婚式場の予約も済ませたらしいけどさぁ。ねえ？
堺K太（髪を短く切ったのは）

それはまだ内緒だぁ〜！　トリプル編集＆キックトリプル編集キ〜ック!!　バキボコビシ!!
国領雄二郎（フェロモン爆発）

よくわかりませんが、いまファミ通編集部では結婚ブームが起きつつあるようです。では、青山のファミ通編集部から失礼します。ガー、ピピー、久米さ〜ん……。
伝言板取材班突撃部隊の編集者



それに伴い、霞ヶ関ビル３杯分ほどのゴミが出る予定。そこで、そのゴミを読者のみなさんにプレゼントしようと伝言板では考えています。ゴミがほしい人は、伝言板のネタの横か下にでも"引っ越しのゴミ希望"と明記してね。

おたよりのあて先は、196ページ。伝言板係まで。来週号から、ファミ通へ送るはがきのあて先が変わっちゃいますが、よろしく。

☞今週の業務連絡　えー、最近DOS/Vマシンを買いました。超イカシまくり海外ゲームにハマりまくり状態なんですが、難しいことがよくわかんないの。だれかDOS/V関係に詳しい美少女のかた、僕にやさしく教えてください。ホント。マジ。プリーズ。（編集者Ｂ）

WEEKLY ファミコン通信 PRESENTS

読者プレゼント

プレゼントのコーナーはデザインを一新して新たにスタート。これからもどんどん応募してね。

応募のおきて

官製はがきに応募券を貼り、以下の質問に答えてファミコン通信FPコーナーまで送ってください。1ほしいものの番号2郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号3職業、学年4あなたの趣味5使用ゲームマシン6好きなタレント7好きな音楽8好きな小説9好きなテレビ番組10持っているテレカの枚数11最近注目していること12行ってみたい場所13将来の夢

しめきり 9/22
当日消印有効

●ゲーム

1 戦国伝承

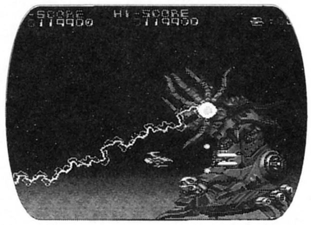


現代に甦った悪の将軍を倒すため、ふたりの若者が奮闘する。

3名

■データーイースト スーパーファミコン

2 ダライアスフォース

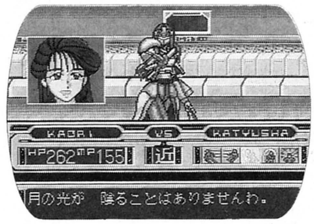


海の生物をモチーフにした敵のボスが個性的なのだ。

3名

■タイトー スーパーファミコン

3 メタルエンジェル

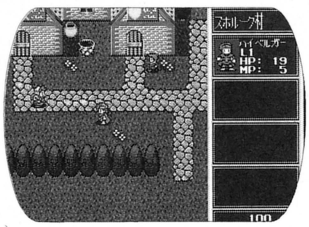


5人の少女を育て、格闘大会の優勝を目指すゲームだぞ。

3名

■パック・イン・ビデオ PCエンジン

4 Vay～流星の鎧～

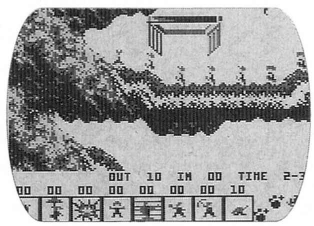


世界の危機を救うため冒険する、本格的RPG。

3名

■シムス メガドライブ

5 レミングス



レミングスを操作してゴールに導く、お馴染みのゲーム。

3名

■イマジニア ゲームボーイ

●テレホンカード

6 ロマンシング サ・ガ

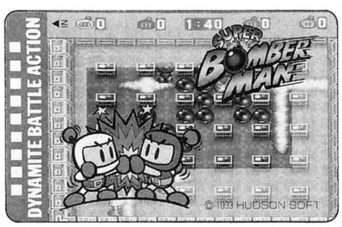


フリーシナリオ制を導入した『ロマンシング サ・ガ』シリーズも、2作目が発表になり期待が高まるよね。

ホワイト加刷

3名

7 スーパーボンバーマン



ボンバーマンの魅力は対戦にあるよね。爆弾ひとつに神経を集中させろ。

ホワイト加刷

3名

8 工藤静香

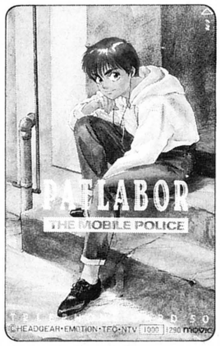


最近ますます大人っぽくなった静香ちゃんのテレカを3名にプレゼント。

ホワイト加刷

3名

9 機動警察パトレイバー



根強い人気を誇る『パトレイバー』。主人公の泉は元気で明かるい女の子。

ホワイト加刷

3名

10 ああ播磨灘



アスク講談社から発売されたゲーム、『ああ播磨灘』のテレカを2名に。

ホワイト加刷

2名

9/10号の当選者発表

ゲームソフト

●MVPベースボール
愛媛県 高瀬和秀
千葉県 仁昌寺真澄
宮城県 後藤英司

●ラスベガスドリーム
東京都 能祖敏之
徳島県 前田大助
兵庫県 小島友一

●メタルエンジェル
三重県 飯田喜教
秋田県 田村由佳
埼玉県 関口崇史

●ああ播磨灘
福井県 竹内義博
大阪府 小田忠司
千葉県 石島健次

●モンスターメーカーバーコードサーガ
岡山県 宇高 稔
熊本県 田辺龍子
北海道 奥村 実

テレホンカード

●バズー！魔法世界
茨城県 小松貴之
埼玉県 小林貴子
岐阜県 峠 優子

●課長 島耕作
神奈川県 木村啓太
群馬県 桑原三恵
広島県 種本聖子

●ソルスティスⅡ
群馬県 鏑木勇志
福島県 阿部大輔
兵庫県 田戸亨顕

●ボンバーマン
東京都 西川恭子
東京都 牧加州之亮
愛知県 西尾武文

●禁断！お嬢様学園危機イッパツ
静岡県 和田 洋
岩手県 大下 健
東京都 田中成幸

当選者の諸君おめでとう!!

応募券を貼ってね

きりとり線

応募券

10月1日号

10月1日号の当選者は10月22日号(10月8日発売)で発表だ!

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。なお、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがありますのでご了承ください。



クレーンゲーム NEW PRIZE 3

新たにたくさんのシリーズが登場！ これからも、もっともっと熱くなるクレーンゲームの新作をドッと紹介。

クレーンゲームなんてもう飽きちゃったし、一時期ほどの盛り上がりもないじゃん、なんて言ってる人は大間違い。景品の質はかなりに高くなり、驚くほどの種類や数が出まわっている。

たとえば、今回取材したバンプレスト１社だけでも、毎月10種類近くの新シリーズを発表している。それらがクレーンゲームに入っている期間もたったの２、３ヵ月。短いサイクルでどんどん新しい景品に変わっていくのだ。

ぬいぐるみも、テレビやゲームで人気のキャラクターがす速く製品化されたり、ぞくぞくと新しいシリーズが生まれている。もちろん、どれもリアルで凝ったものばかりなのは言うまでもない。

最近は、それに加えて、実用性を重視した、Ｔシャツやバック、スリッパ、CDなどのアイテムも登場している。

クレーンゲームの充実感は高まっていて、決して、みんなを飽きさせない、強力なラインアップが揃っていることが、よくわかってもらえるだろう。

今回は、実際に渋谷のゲームセンターで、クレーンゲームをしていた男女、100人にアンケートを取り、みんなのクレーンゲームへの意識も調査してみた。

これからも、パワーアップしていくクレーンゲームに、ずっと注目していってほしい。

データのみかた

★マークが多いほど評価が高い。★が５コが最高。

あっという間度は、限定品や人気の高い景品で、すぐに取らないとなくなりそうなもの。

難易度は、ぬいぐるみなどの形状などから、独断で判断した、キャッチするときの難しさ。

おめめうるうる度は、女の子にプレゼントすると、喜びそうな、思わずおめめうるうるになる度合いを示している。

お祭りソニック&テイルス

メガドライブやゲームギアで活躍中、いまや世界中で人気の、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ２』から、ソニックとテイルスがお祭りスタイルで登場。ゲーム画面とそっくりでかわいいこの２体、威勢のいいハッピ姿と、ねじりはちまきがかっこいい。立ちポーズと座りポーズの２種類がある。



©SEGA

セガ	
あっという間度	★★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★

クレヨンしんちゃん



©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日

スーパーファミコンのソフトにもなったしんちゃんが、シロといっしょに、３パターンの洋服を着てお目見え。しんちゃんのだらだらしたノリが、ぬいぐるみにもよく表われていておかしい。頭の部分がやけに大きいから、バランスを考えてキャッチするのがコツだぞ。

タイトー	
あっという間度	★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★

楽しいムーミン一家クリスマスセット

ムーミン、ムーミンパパ、スナフキン、ニョロニョロ、スニフの６人（？）が揃って、メリークリスマス！ 手に持っているツリーやケーキのカードには、メッセージを書くことができる。ってことは、クリスマスプレゼントとしても使えそうだぜ。10月発売予定の限定商品だから取りのがすなっ!!

バンプレスト	
あっという間度	★★★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★★



©1990 Moomin Characters／Bulls／テレビ東京／テレスクリーン

パップタップぬいぐるみ

犬のパップと、サボテンのタップは名前があるのに、怪獣はただの〝怪獣パラダイス〟。ピンクとブルーの２色がある。パップは、立ちポーズと座りポーズがあるけど、見ためはあんまり違わない。コイツらの頭にはヒモがついてるので、そこを狙って取るのがコツなのだ。キャッチの難度も低め。

エイコー	
あっという間度	★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★



©REI. MIYAO＋GREEN CAMEL SAN－X＋GREEN CAMEL

STARFOX



©Nintendo

セガ	
あっという間度	★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★

ゲームソフトでおなじみの、『スターフォックス』のキャラクター、フォックス・マクラウド、ファルコ・ランバルディ、ペッピー・ヘア、スリッピー・トードがクレーンゲーム界にも進出したぞ。シルバーのかっこいいジャケットをはおって、表情もりりしく、「ちょっとやそっとじゃつかまらないぜ」なんて言ってるみたいだ。

キングコング

レトロキャラクターの決定版、ついに登場！



 企画・製造　ヤングエポック

映画のワンシーンを思い出すような(ホント？)小道具を持ってるってトコがニクイ。取るときに注意しなきゃいけないのが、足かせのついたタイプ。せっかくつかんでも、ひっかかる危険大だぞ。

セガ	
あっという間度	★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★

ウルトラマンクリスマスセット

クリスマスバージョンのウルトラマンも登場。クリスマスツリーに飾るもよし、5つ揃えてキャンドルの下でニヤニヤ眺めてもＯＫ。とくにリースに乗っているウルトラマンは、うまく輪のところにツメを引っかければ簡単に取れる。ほかのタイプも、比較的カンタンに取れるから楽勝間違いなし。

バンプレスト	
あっという間度	★★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★★



©円谷プロ

ヘッケル&ジャッケル

気取ったポーズがとてもなまいきそうに見える

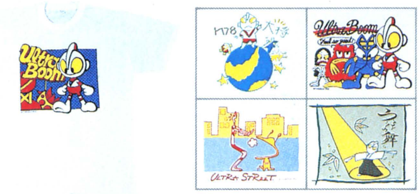


©Viacom International, Inc.

『ヘッケル＆ジャッケル』と言えば、懐かしのアメリカン・アニメーションの草分け的キャラクター。スマートなので、立っているのを狙うと、比較的簡単に取れる。4種類とも揃えたいね。

エイコー	
あっという間度	★★★
難易度	★★
おめめうるうる度	★★★

T-Shirtsウルトラマン



©円谷プロ

根強い人気のある『ウルトラマン』に、ついにＴシャツが登場！　イラストが５種類もあって、しかもみんなかなりかわいい。綿100パーセントで、パジャマにもちょうどいい。２枚取って、彼女とペアで着てみるのもいいかも。

バンプレスト	
あっという間度	★★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★

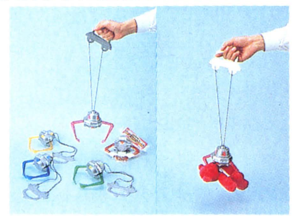
本体もこんなに機能豊富！

中身ばかりじゃなく、本体だってこんなに進化したのだ！

クレーンゲームも、多くの種類が登場している。初めのうちは、つかんで取れれば十分だった。でも、それぱかりじゃ物足りないってことでいろいろなシリーズが登場。

左下の写真は、『ニューカプリチオ』といって、プレー後に３ケタのデジタルルーレットが作動して、数字が揃うともう一度プレーできるというもの。右下は、『ムーンキャッスル』。８人同時プレーが可能。景品を載せたテーブルが回転するので、どの位置にいてもお目当ての景品を捜せる。キャッチできると、上の窓にいる人形が、ベルを鳴らして祝福してくれるぞ。

そして、マシン本体じゃないけど、『ハンディ UFO CATHER』が登場。これはクレーンゲームに景品として入っている。しかし、製造数が50000台と少なく、これを取った人はかなりラッキーだぞ。







とるとるスリッパ楽しいムーミン一家

このスリッパは、フリーサイズで男女兼用。足の裏部分は綿が入っていて、柔らかい。しかもぬいぐるみ部分もよくできてる。ただし、片足ずつ入っているので、ふたつとらないと使えないのだ。

バンプレスト	
あっという間度	★★★★
難易度	★★★★★
おめめうるうる度	★★★★

両足に揃えてはきたい！実用性バツグンの景品！



©1990 Moomin Characters／Bulls／テレビ東京／テレスクリーン

ダウンタウンのごっつええ感じパートII

人気バラエティー番組がぬいぐるみになったぞ



©フジテレビ・吉本興業

『ダウンタウンのごっつええ感じ』のシリーズが、新たにパワーアップ！〝改造人間カスタム光〟や、〝極キラー〟、〝マーくん〟や、なんとあの、〝いまだくん〟までいる豪華な顔ぶれ。細かくて笑える。

タカラ	
あっという間度	★★★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★★

サッカーオグリキャップ

セガ	
あっという間度	★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★★

女の子に人気があるものを作ってしまおう！　と考えられたこのシリーズ。競馬場に黄色い声援を運んだオグリキャップと、いま話題のＪリーグを組み合わせればもうコワイものなし。オグリがボールを蹴っている姿が、こんなに似合うなんて、だれが予想できただろうか。おめめうるうる度が高い。



©AVANTI

バスケットゴールセットウルトラチーム

部屋のインテリアにも、遊びにもバツグンのバスケットゴールセット。ボードの裏には吸盤もついているから、どこにでもすぐセットできる。もちろん、バスケットボールもついている。

バンプレスト	
あっという間度	★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★

取ったあとにも、ずっと使えるスグレもの



©円谷プロ

おすわりハローキティ



©1976, 1993 SANRIO CO., LTD.

サンリオの大ヒット定番キャラクターといえば、ハローキティ。ちょこんと座っているポーズがカワイイって、女の子に大人気。赤ちゃんや小さい子がいるヤングママが欲しがるアイテム、ナンバーワンという説もあり。ふかふかした手触りが気持ちいいのだ。懐かしい感じのぬいぐるみだ。

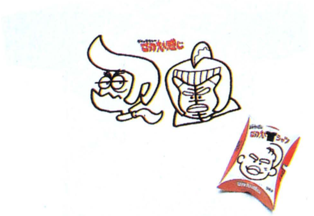
エイコー	
あっという間度	★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★★

ダウンタウンのごっつええ感じTシャツ

〝カスタム光〟と〝極キラー〟のイラストがどーんとかまえているＴシャツ。フリーサイズで幅約46センチ、丈約70センチ。紙製の箱に入っているのだが超人気のダウンタウンモノ、あっという間度も高い。

タカラ	
あっという間度	★★★★
難易度	★★★★★
おめめうるうる度	★★

つかみどころがなくて、かなり難しいアイテム



©フジテレビ・吉本興業

ゲームに熱中の100人に聞きました

ぬいぐるみ１コ取るのに、平均いくら使いますか？

1位	100円以上500円未満	64人
2位	500円以上1000円未満	18人
3位	1500円以上2000円未満	8人
4位	1000円以上1500円未満	6人
5位	2000円以上2500円未満	4人

みんな取るのがけっこううまいようだ。うまく取れるコツを研究していて、確実に取れそうなモノを狙って、少ない投資で頑張る姿勢がうかがえる。

また、取れないと判断したら、それがすごく欲しいモノでもムリはしないで、欲しいランクを下げてチャレンジするそうだ。３位の人は、どんなに頑張っても、あとすこしのところで落とすので、つい、ムキになってしまい、気がついたら大金を使っているそうだ。

世界の野鳥シリーズ

色鮮やかで本物そっくり7種類の野鳥が登場



©TAITO CORP. 1993

フラミンゴ、オオハシ、コンゴーインコ、オオフクチョウ、オシドリ、ヤマセミ、コノハズクがぬいぐるみになった。形がずんぐりとしていて丸いので、つかんでもバランスを取りにくく、難しい。

タイトー	
あっという間度	★★
難易度	★★★★★
おめめうるうる度	★★★

クリバンキャット

ずんぐりした体に似合わずスポーツ好きで、野球にバスケ、サッカー、テニス、エアロビと、なんでもござれの頼もしさ。動きがあって、かわいいぞ。いっぱい揃えて、チームを作ったりすると楽しい。

セガ	
あっという間度	★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★

アメリカからやってきたスポーツ好きのネコたち



©B. Cliban

おぼっちゃまくん

「おはヨーグルト」、「すいませんえん」などの流行語を生み出した、ご存じ大人気ギャグマンガ『おぼっちゃまくん』。〝おとうちゃま〟、〝袋小路金満〟の表情やポーズもリアルだ。でも、とくに〝貧乏耐三〟の後ろ姿に注目。あんな立派な顔つきなのに、後ろ姿ってばトホホなのだ。〝オニがしま～す〟もヨシ。

セガ	
あっという間度	★★★
難易度	★★★★★
おめめうるうる度	★★



ⓒ小林よしのり・小学館・テレビ朝日　企画・製造 エポック社

ぼのぼの

バンプレスト	
あっという間度	★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★★

CD-ROMも発売される『ぼのぼの』。ぬいぐるみも、いがらしみきおのタッチがきちんと表現されていて、シマリスからは「いぢめる？」って声が聞こえてきそう。でも、いじめないようにな。



ⓒいがらしみきお・竹書房・「ぼのぼの」

映画化も決定。ますます人気が高まりそうな予感

キティ・けろっぴミニバック



ⓒ1988,1993 SANRIO CO.,LTD ⓒ1976,1993 SANRIO CO.,LTD.

〝けろけろけろっぴ〟と、〝キティちゃん〟が、ナイロンのバックになったぞ。子供だけでなく、大人でもちゃんと使えるデザインだ。手のひらサイズで、小物を入れるのに重宝するのだ。

エイコー	
あっという間度	★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★

テレビアニメ世界名作劇場クリスマスセット

懐かしのアニメが、新シリーズで登場!!



ⓒNIPPON ANIMATION CO.,LTD.

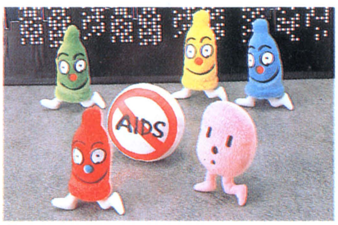
クリスマス限定の『テレビアニメ世界名作劇場』シリーズ。ラスカル、マーフィ、モッシュ、アメデオ、バロンの5匹がプレゼントやリースを持ってる。つぶらな瞳に誘われて、つい手が出そうなアイテム。

バンプレスト	
あっという間度	★★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★★★

コンドームくん

カラフルで、コミカルな姿だけど、まじめな願いが込められている『コンドームくん』。多くの人に、エイズ問題に関心を持ってもらいたいと、クレーンゲームのなかでじっと待っている。この商品は、利益の一部が日本エイズストップ基金に寄付されるそうだから、心してつかむように。

セガ	
あっという間度	★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★



ⓒ1993 TAKASHI AKIYAMA／CLS

クレヨンしんちゃんバック

しんちゃんの顔型、クレヨン型、いまはやりのバケツ型と、さまざまなバリエーションが揃っているバック。しかも、顔型にはウエストポーチと肩掛けの2種類がある。最近は本当に凝ったものが多いよな。これからは、こういった実用性の高さも、プライズの重要なポイントになってくるはずだ。



ⓒ臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日

タイトー	
あっという間度	★★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★

ゲームに熱中の100人に聞きました

クレーンゲームに入っているといいな、と思うものはなんですか。

1位	現金……………………32人
2位	ゲーセンのコイン(引き換え券)‥7人
3位	チケット………………4人
3位	帽子……………………4人
その他	……………………43人

なんともシビアな結果になってしまった。みんな現実的。とは言っても、1位と2位は、それでまた、ゲームがしたいという理由からだそうだ。

これは回答が分かれて、少数意見がたくさんあった。たとえば、マンガ、宝くじ、ファミコンのソフト、電化製品（重いんじゃないの？）、くすり、ジンジャークッキー、クッキーなど。それぞれ欲しいモノが分かれていて、妙な希望が多かった。

世界のジャンボBセット

セガ	
あっという間度	★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★

好評だったジャンボジェット機シリーズの第2弾。『全日空』や『エアパシフィック』、『アメリカン』、『大韓航空』、『マレーシア航空』の、丸くデフォルメされたフォルムは、ころんとしていてキュート。旅行マニアじゃなくても、これで海外旅行気分になれるのはうれしい！　形からして難度はけっこう高め。



ⓒANA ⓒAIR PACIFIC ⓒAA ⓒKOREAN AIR 企画・製造 株式会社ハシモト

クレヨンしんちゃんII

『クレヨンしんちゃん』の第2弾も一挙に紹介。第1弾と比べてみると、しんちゃんのまゆげがやや太くなり、しもぶくれ度が小さくなった。心なしか、顔がりりしくなっている。

タイトー	
あっという間度	★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★

しんちゃんのシリーズが友だちも増えて新登場！



カラオケCD

エイコー	
あっという間度	★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★★

ビートルズ、B'Z、チャゲ＆飛鳥、Dreams Come True、サザンオールスターズ、中山美穂＆WANDSの10種類のカラオケＣＤ。２曲ずつ入って全部で15曲。数が合わないのは１枚に同じ曲が入ってるから。



美少女戦士セーラームーンR

ひとり加わって、さらにパワーアップ！



〝セーラームーン〟の５人に、〝プリンセス・セレニティ〟が加わったこのシリーズ、いよいよ10月発売だ。アニメファンにとって宝物と化しているシリーズなのだ。奪い合いになることは必至。

バンプレスト	
あっという間度	★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★

ゲームに熱中の100人に聞きました

取ったぬいぐるみはどう処理していますか？

予想どおりの結果。自分できちんと保存している人が多い。部屋に、コレクションが100個以上ある人や、揃え集まったシリーズを飾る人などがいた。人にあげるというのは、彼女やその場にいた人にプレゼントするそうだ。女の子に頼まれて取ってあげる人も多かった。

1位　部屋に飾る	39人
2位　人にあげる	24人
3位　クルマに飾る	5人
4位　すてる	3人
その他	29人

クルマに飾るときは、シリーズを揃えるのがポイントだそう。でも、せっかく取ったモノを捨ててしまう人がけっこういるんだなー。

サンリオブローバンク

エイコー	
あっという間度	★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★

クレーンゲームにつきものの、100円硬貨もたくさんたまる。ゲームの軍資金をコツコツためるのに役立ってくれるぞ。表面がすべりやすくてつかみにくいから、ベテランでも苦労する上級者向け。



かわいいプラス機能的さっそくお金をためよう

出前一丁

「おつりまちがえたじょー」と、ぼそっとつぶやく、けなげな出前坊やは、発売25周年を向かえたインスタントラーメン、『出前一丁』のイメージキャラクター。一家５人プラス、ごていねいに本物そっくりのパッケージのぬいぐるみ（？）もある。テレビコマーシャルも、秋には新シリーズが登場。



セガ	
あっという間度	★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★★

スーパーマリオカートオールスターズ

映画も公開され、さらに人気が出そうな気配



『スーパーマリオカート』が、全員揃って再度エントリー。前回にプラスして新しく加わったのは、ルイージ、ドンキーコングJr.、ノコノコの３キャラ。ゲームのなかからそのまま走り出てきそうだ。

タカラ	
あっという間度	★★★★
難易度	★★★
おめめうるうる度	★★★

星のカービィ

大人気ソフトの『星のカービィ』は、ふつうサイズ、大きいサイズ、フリーズ、早撃ち、クラッシュと揃って〝敵のデデデ大王〟もラインアップ。このうち、20個がホヨホヨ音付き！　〝カービィ〟、〝ノディー〟はまんまるでつかみにくそうだ。とくに、大きいカービィは重くて、かなりのコツが必要。

タカラ	
あっという間度	★★★
難易度	★★★★
おめめうるうる度	★★★



Goods

自分で何かを作り上げるっていうのはいいコトだ。それがたとえ市販されているプラモデルや工作セットであっても、作り上がったものは世界にひとつしかない、キミだけのモノになっているはず。もちろん、材料を集める段階から自分でやって、すべてが手作りのモノだったりしたら、できあがったときの喜びもひとしおだけどね。

カセットテープに好きな曲だけ集めて録音して、世界にふたつとない自分だけのオリジナルテープを作るってのもいい。まぁ、なんにしても自分が苦労して作ったモノってのには愛着がわくよね。



⬆高感度アンテナを採用して、通話時の音質をいちだんと向上させたコードレス留守番電話だ。しかも、操作方法や設定方法などを音と光、音声などでわかりやすく教えてくれるお助け操作ガイドが付いているので、機械が苦手な人にもオススメ。また、長距離電話をしているときなどに気になる通話料金を、音声で知らせてくれる料金おしらせ機能も付いているぞ。●いい声光ルスS707　58000円　日本ビクター　☎03・5684・9311



⬅阪神タイガースのカラーをしたワイヤーロックだ。カギがカードになっているので、定期入れやお財布にぴったりおさまるぞ。カードには新庄選手の写真が貼ってあるのだ。亀山選手のタイプもあるよ。●カード・デ・ロック　2000円　積水化学　☎06・373・1557

⬇こちらは阪神タイガースカラーのポケットラジオだ。胸ポケットに入るほどの小ささなのに、ちゃんとAMステレオ放送に対応しているのだ。もちろん付属のイヤホンもステレオ用だぞ。●AMステレオラジオ（阪神タイガース仕様）　5000円　積水化学　☎06・373・1557





➡高速磁化設計テープでおなじみのカセットテープ"マクセルUD"シリーズが、デザインを一新して新発売されたぞ。今回のモデルチェンジに伴って、ハイポジションテープのUD-IIに30分、40分、80分の3種類が新たに追加され、より細かくCDの収録時間に対応することができるようになったのだ。●UD-I 60／UD-II 60　500円／550円　日立マクセル　☎03・3241・9735



➡ちょっと遠くへ買物に行きたいんだけど、飼っているペットの餌の時間が心配で行けない。なんてやさしい人にはこの機械がオススメだ。付属のタイマーを、いつもペットに餌をあげている時間にセットしておけば、その時間になると自動的に本体上部に水や餌が補給されるという仕組みになっているのだ。あんまり長期間には対応できないけど、2～3日間くらいならだいじょうぶだぞ。●わんにゃんぐるめ　8900円　東急ハンズ池袋店　☎03・3980・6111



⬅ポケットやカバンに入れておいてもジャマにならない、コンパクトサイズの目覚まし時計だ。時計部分は夜間でも見やすいライト付きの大型デジタル表示。しかも現在時刻とセット時刻のふたつを表示してくれるのでとても便利。一回目覚ましを止めても、5分後にまた鳴り出す機能も付いているぞ。●スヤスヤライト　6千円　松下電工　☎06・908・1131

VERY GOODS

国際規格をクリアーしたダイバーズウオッチ!

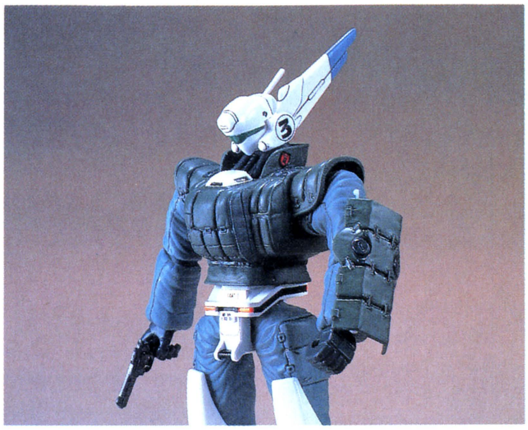
優れた耐衝撃性、耐震動性で高い人気を誇る、カシオの腕時計"Gショック"シリーズ。そのGショックにダイバーズウオッチの"Gショックフロッグマン"が新しく仲間入りしたぞ。コイツはISO（国際標準化機構）で定めるダイバーズウオッチの規格を大きく上回る性能を持ち、水深200メートル（20気圧）相当までの耐圧性、防水性を備えたダイバーズウオッチだ。潜水時間を潜水開始時刻とともに自動的にメモリーされ、インターバルタイム（水面休憩時間）の計測も自動で始まるので、記録の管理に、また、安全確保に役立つぞ。



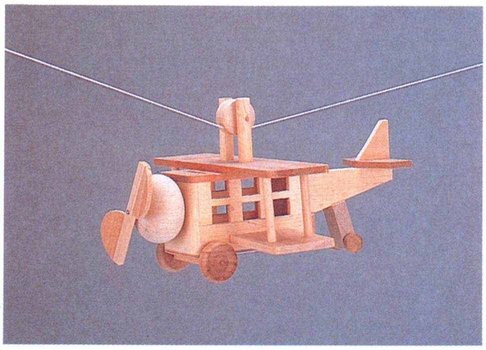
⬆このゴツイ形はGショックならでは！
●Gショック フロッグマン DW-6300　18000円　カシオ計算機　☎03・3347・4811



⬆アメリカで大人気のダートトラックレース。オフロードのコースをクルマが走る姿は、もう豪快そのものだ。今回、田宮模型では、そのレースに出場しているワーゲン・ビートルボディーのマシンを、1/10のサイズのラジコンにモデルアップしたのだ。オフロードをガンガン進んでいく姿は、まるで実車のように迫力満点だぞ。**●1/10電動オフロードレーサー ブリッツァー・ビートル 12800円 田宮模型 ☎054・282・2177**



⬅この夏に、松竹系で劇場公開された映画『機動警察パトレイバー2』。その劇中に登場してくる、リアクティブアーマーを装着したタイプのイングラムを忠実にモデル化したぞ。ソフトビニール製なので関節も可動するのだ。**●1/60イングラム スペシャル 千500円 バンダイ ☎03・3605・3312**



⬆パネル式キットを設計図どおりに組み立てるだけで、誰にでもかんたんに組み立てることができる木製の工作キットだ。できあがったあとは、貯金箱にも使えるのだ。(写真は完成見本)**●リンドバーグ 1500円 東急ハンズ池袋店 ☎03・3980・6111**





⬅言わずと知れた、あの超有名対戦型格闘アクションゲーム『ストリートファイターⅡダッシュ』が、何とカードゲームになった。コイツには、『ストⅡダッシュ』に登場するすべてのキャラや必殺技がそのままカードとして登場し、ゲームさながらに白熱した戦いをくり広げるのだ。『ストⅡダッシュ』はカードでも熱いぞ! **●ストリートファイターⅡダッシュカードゲーム 980円 セントラルホビー ☎03・3862・6231**



⬆『ドラゴンクエスト』シリーズで使われている効果音が内蔵されているマシンだ。ちなみに音は、レベルアップの音、呪われた音、魔法の音、会心の一撃の音、ミスの音、逃げ出す音の6種類だ。6つのなかからどれかひとつをランダムで出すパルプンテ機能も付いているぞ。**●DQサウンドクエスト 2200円 エニックス ☎03・3369・9401**

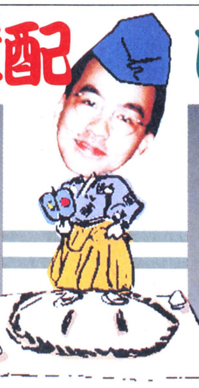
前ちゃんの返す軍配四十八手

前ちゃん=前田靖幸。他誌イベントにも忙しくバリバリ出張中の田宮模型社員。玩具スペシャリスト。



西

●クロコダイル ノリス社 全国の有名玩具店、デパートなどで購入することができます。

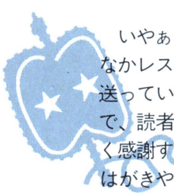




東

●ウサギとハリネズミ 2千円 ラベンスバーガー社製 不二商 ☎03・3237・3051

今週の取り組み



いやぁ、このコーナーにもなかなかレスポンスのいいおたよりを送っていただいてたりしてるよーで、読者の皆さんにはありがたぁく感謝する次第なのだ。そんな、はがきや手紙にとどまらず、ここで裁いてほしいちょっとうさん臭いおもちゃとか、ヘンなみやげものとかを発見したら、写真やイラストにして送ってもらいたい。

さて、今回はワシの大好きなドイツのボードゲームをば引っぱり出してきてみた。『ウサギとハリネズミ』は、言ってみればスゴロクなんだけど、ただボードの指示に従って進めるものではなく、相手がゴールできないようにブロックしながら……というゲーム。サイコロの代わりがニンジンで、これを稼がないと先へ進めない。プレーヤーの性格がモロ出しになっていいぞぉー。もうひとつの『クロコダイル』は差しで勝負する心理ゲーム。相手が進みたい位置を、その顔色やトボケ具合をうかがいながら悟り合うものだ。カノジョと対戦してボコボコにやられたら、キミの日ごろからのウソは読み取られてるってわけだ。気をつけよう!

どちらも、木の駒の暖かみが◎。お友だちとの交流を深めるためにもこんなゲームはどんどんやろう。

てなわけでこの勝負、ウサギとハリネズミ2匹相手にクロコダイルの"二丁投げ"でキマリ!!

Compact disk

ニルヴァーナ
インユーテロ



●MCAビクター／9月22日発売／2500円[込]

全世界で1000万枚以上のセールスを記録した前作『ネバー・マインド』から2年ぶりに、ニルヴァーナの新作が発表される。
前作同様、自暴自棄のパワーが大爆発しているんだけど、意外とすっきり聴けるのだ。おかげで、死にたいくらい落ち込んでるときに聴くと、逆に爽快な気分になる。要するに、ヘヴィーなくせにあんまりジメジメしてないのだ。クセになると、ヤバイかもしれん。

久保田利伸
THE BADDEST Ⅱ



ファンならタイトルを見ればわかると思うけど、今作は、'89年に発売されたベストアルバム『BADDEST』の第2段。良質な曲ばかりがそろっているので、かなりお買い得。しかも、全曲ニューバージョン。
●ソニーレコード／9月22日発売／3000円[込]

アン・ルイス
ROCKADELIC



ギターがかっこいい！　っていうのが第一印象。全曲通して聴いてみると、やっぱりギターがかっこいい。悲しい恋の歌でも、ギターが元気なので、前向きな気分になってくるのだ。いいっスよ、これ。
●ビクターエンタテインメント／9月22日発売／3000円[込]

オムニバス
ピース・トゥゲザー



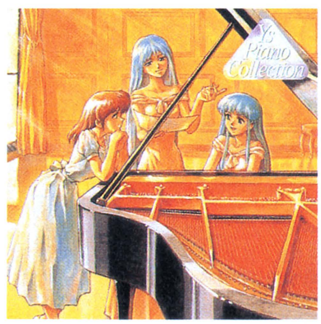
イギリスではIRA（北アイルランドの過激派）による爆弾テロ事件が多発！　そんなわけで、北アイルランド紛争に関心を持つU2、ピーター・ガブリエルらがアルバム（売上は全額寄付）を作ったのだ。
●日本フォノグラム／9月25日発売／2800円[込]

ゲームミュージック
魍魎戦記MADARA2



コナミのRPG『魍魎戦記MADARA2』のサウンドトラック第2弾。ゲームサウンドにはもともと定評のあるコナミだけど、これは全曲ステレオ録音で、さらにハイクオリティーなサウンドが楽しめるのだ。
●キング／9月22日発売／3000円[込]

ゲームミュージック
イース・ピアノコレクション



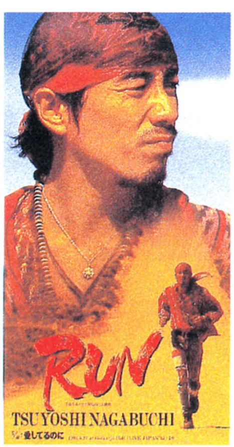
『イース』シリーズの名曲『FEENA』、『草原』など全10曲を、ピアノでスタンダードナンバーっぽくアレンジ。秋の夜長に、じっくり聴こう。音楽出版音教社からオリジナル楽譜集も同時発売されるぞ。
●キング／9月22日発売／3000円[込]

ゲームミュージック
スター・フォックス



スーパーファミコンのさらなる可能性を開拓した『スターフォックス』のオリジナルアルバム。アレンジバージョン3曲プラス原音38曲に、プレーバージョン3曲を加えた計44曲を収録。あの興奮を再び！
●テイチク／9月22日発売／2500円[込]

長渕剛
RUN



長渕剛のニューシングルは、本人主演のドラマの主題歌。以前『ろくなもんじゃねえ』がヒットしたときのように、ドラマ、主題歌とも、この秋話題になりそうな気配。
●東芝EMI／9月22日発売／千円[込]

ネッズ・アトミック・ダストビン
サタデーナイト



そうです。ベイ・シティ・ローラーズの大ヒット曲のカバーです。マイク・マイヤーズ（映画『ウェインズ・ワールド』の脚本家）の初監督作品の挿入歌にもなります。やりっ！
●EPICソニー／発売中／800円[込]

ZARD
もう少し あと少し…



アルバム『揺れる想い』が絶好調のZARDのニューシングルは、テレビ朝日系ドラマ『ララバイ刑事'93』のエンディングテーマ。ちょっぴり切ないロッカバラード調。
●ビーグラム／発売中／千円[込]



リング リング リング

プロレスファンならずとも注目すべき女優、長与千種主演のスポーツ根性物語。脚本は『蒲田行進曲』などでおなじみのつかこうへいが手掛けている。

片田舎の平凡な主婦が、女子プロレスラーを目指しさまざまな難関を克服していくストーリー。実在の団体、全日本女子が全面的に協力。まさに本物のプロレスの臨場感が味わえる作品だ。

●バンダイビジュアル/94分/9月24日発売/16480円[込]　監督：工藤栄一　出演：長与千種、島田陽子、阿部寛、渡瀬恒彦、ブル中野ほか。

スニーカーズ



コンピューターを使った犯罪が危惧されるなか、この映画はまさにそれを題材としたサスペンスアクションだ。暗号解読装置を巡って、犯罪組織とくり広げられる激しい攻防。ロバート・レッドフォード主演だ。

●CIC・ビクタービデオ/125分/9月23日発売/16480円[込]　出演：ロバート・レッドフォード、ダン・エイクロイドほか。

天使にラブ・ソングを…



ハリウッドでもいまや指折りのコメディーアクトレスとなった、ウーピー・ゴールドバーグ主演。ウーピーお得意のお笑いが随所に展開。また、爆笑シーン以外の劇中に登場するミュージカルシーンにも注目すべし。

●ブエナ・ビスタ・ジャパン、ポニーキャニオン/100分/9月27日発売/16274円[込]　出演：ウーピー・ゴールドバーグほか。

リーサル・コップ



格闘技界出身のアクションスターが目立つなか、この映画でもひとりデビューする。その名もトーマス・イアン・グリフィス。マーシャルアーツの達人だ。激しい銃撃＆アクションシーンが画面中を覆い尽くす！

●バンダイビジュアル/86分/9月24日発売/16274円[込]　出演：トーマス・イアン・グリフィス、ランス・ヘンリクセンほか。

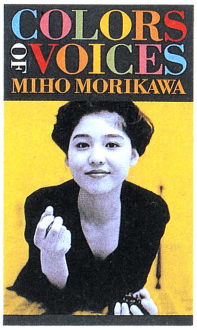
TOP OF THE SUPER Jr.Ⅳ



新日本プロレス恒例、ジュニアヘビー級の祭典トップ・オブ・ザ・スーパージュニアが今年も開催。前年の覇者、ライガーにペガサス・キッド以下強豪選手が立ちはだかる。ライガーははたして2連覇できるのか？

●ヴァリス・ポニーキャニオン/90分/発売中/9515円　登場選手：獣神サンダーライガー、ペガサス・キッドほか。

COLORS OF VOICES 森川美穂



アコースティックアルバム『a holiday』が好評の森川美穂。今度はEMI移籍後のシングルを集めたビデオクリップ集をリリースするぞ。名曲『おんなになあれ』、『目覚めたヴィーナス』を含む全7曲構成なのだ。

●東芝EMI/40分/9月29日発売/4800円[込]　出演：森川美穂　収録曲：おんなになあれ、ブルーウォーターほか全7曲。

KO世紀 ビースト三獣士Ⅱ 第3巻



人気アニメシリーズ『ビースト三獣士Ⅱ』もいよいよクライマックス。ワンたちビースト一行を待ち受ける困難の度合もますます大きくなってゆく！ 前作で明かされなかった数々の謎がいま解決されるのだ。

●ソニー・ミュージックエンタテインメント/29分/9月22日発売/4800円[込]　声の出演：山口勝平、水谷優子ほか。

バニシング・レッド



人気アクションスター、ドルフ・ラングレンが主演したド迫力カーアクションムービー。ところどころでクラッシュシーンが目白押しの痛快娯楽大作なのだ。

●パイオニアLDC/103分/デジタルオーディオ/CLV/9月25日発売/4700円　出演：ドルフ・ラングレンほか。

プーさんのびっくり箱



子供たちの人気者、くまのプーさんのLDが一挙に2枚も登場だ。家族みんなで楽しめるあったかいストーリーです。『プーさんの待て待てボトル』も同時発売よ。

●パイオニアLDC/44分/デジタルオーディオ/CLV/発売中/3900円　総監督：カール・グヴァース

ああっ女神さまっ Vol.3 BURNING HEARTS ON THE ROAD



おなじみ女神さまたちと螢一がくり広げるファンタジーアニメの第3弾。今回は猫実工大の学園祭を舞台にまたまたハチャメチャな騒動が巻き起こる!?

●KSS・日本ソフトシステム/30分/デジタルオーディオ/CLV/9月21日発売/5146円　声の出演：井上喜久子ほか。

アタックNo.1 劇場版1



往年の名作スポ根熱血バレーボール少女アニメ……の劇場公開版がお目見えだ！ テレビ放映当時、熱烈なファンを増殖させたアニメは、いま観ても新鮮なのです。

●KSS・日本ソフトシステム/63分/デジタルオーディオ/CLV/9月21日発売/6602円　声の出演：小鳩くるみほか。

Movie

WRITER：渡辺麻紀

逃亡者

監督/アンドリュー・デービス
出演/ハリソン・フォード
トミー・リー・ジョーンズ

その昔、お茶の間を騒がせていたアメリカのテレビシリーズ『逃亡者』を覚えているだろうか。妻殺しの罪を着せられ、逃亡を図った医師が自力で真犯人を捜すドラマだ。この映画は、そのテレビの劇場版。確か60年代の作品だったから、なんと30年振りにリメイクされたことになる。



今回、その主人公リチャード・キンブルを演じるのはH・フォード。真犯人"片腕の男"を捜しまくるというストーリーラインはほぼテレビと同じだが、迫力がぜんぜん違います。護送車と列車の大衝突シーンにはじまり、ダムへの決死のダイビングのシーンは圧巻。そしてキンブルと彼を追う執念の連邦保安官の頭脳合戦は手に汗握る。アクションにドキドキすればサスペンスにハラハラと、サスペンス・アクションの醍醐味をタップリ味わせてくれる。こんなに緊張したのも珍しいくらい、全編(とくに前編がスゴい)がハイテンションなのだ。





フォードも好演だが、保安官役のT・L・ジョーンズもイイ。しかし、いちばんイイのはやっぱり監督のA・デービス。前作『沈黙の戦艦』の数倍うえをいくウデを披露しているのだ。この成長には、実際驚きまくってしまった。

ワーナー配給／9月18日公開

サウスセントラル

監督/スティーブ・アンダーソン
出演/グレン・プラマー
カール・ランプリー

サウスセントラルといえばロス暴動の拠点、劣悪極まりない地域である。この映画は、その地に生きる黒人たちをリアルに描いた、あのオリバー・ストーン制作総指揮の黒人映画だ。

主人公は黒人の青年。ム所暮らしのため息子の成長を見守れなかった彼が、息子のため、自分のために人生を変えようとする物語だ。なにせまわりに居るのはワルいヤツばかり、子供を手先にして盗みを働いたり、麻薬を売りつけたりというトンでもない連中だ。そんな環境のなかで主人公が、いかにして更正し、父として目覚めるかをたんたんと描いている。

黒人映画とはいえ、これは普遍的な父と子供の物語。父の愛が伝わってきて、見ているこっちも思わずグッとしてくるぞ。





ワーナー配給／9月18日公開

Books

中岡俊哉
神通力の秘密



誰でも、いちどくらい超能力者に憧れることはあるよね。キミにもしかしたら修験道の開祖・役行者が持っていたという神通力を与えてくれるかもしれない本が登場したぞ。神通力さえあれば、遠くまで見渡すことができたり、相手の心のなかを見通せたりととっても便利。修得法は誰にでも簡単にトライできるものばかり(1000日間山ごもりしなければいけないなんてことはいっさいない)だから、挑戦してみる価値はありなのだ。

●祥伝社／760円［込］

ロバート・R・マキャモン
ナイト・ボート



海の底から、かつて戦いに敗れ沈没したUボートが、幽霊船となって蘇る。

●角川文庫／640円［込］

柳内伸作
逆転戦略ゲーム



こうすれば日本は戦争で負けなかった、という秘策がわかる新しいゲームブック。

●銀河出版／780円［込］

西原理恵子
怒濤の虫



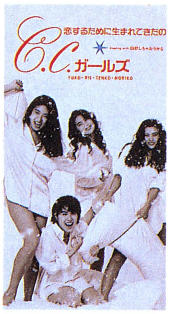
日本一ヘタッピなマンガ家西原理恵子の無垢ゆえに過激でおかしなエッセイ集。

●毎日新聞社／1100円［込］

大変大便大改編 秋の番組改編!!

テレビ番組が改編されつつある今日このごろ。テレビのスイッチを入れれば新番組の情報を目にすることも多い。お気に入りの女のコが出演する番組はよく覚えておけ。

今週のコレ



7月のアルバムに続き早くもシングルをリリース。容姿のみならず歌声もセクシーです。

『恋するために生まれてきたの』C.C.ガールズ
●ワーナーミュージック
1000円[込] 9月25日発売

CM GIRLS シーエムガールズ

田中雅子 Masako Tanaka

メナード

メナードのCMで「誰かを、幸せにしましたか」と問いかけられて、涙を浮かべながら「はい、これから」と応えるのは、何を隠そう田中雅子ちゃんなのだ。CMに出てくる彼女の笑顔を見て幸せになれた人も多いんじゃないかな。雅子ちゃんはほかにも、旭化成、NTT、永谷園、山一証券などのCMに出演したり、日本テレビの火曜サスペンス、テレビ朝日の土曜ワイドなど数多くのドラマに出演してきた女優でもあるのだ。さらに、9月27日からは読売テレビの朝の連続ドラマ『のんの結婚』に出演するぞ。ちなみに趣味、特技は日本舞踊、狂言、クラシックバレエに水泳なんだそうな。



⬆映画を観て、感動して涙が出てきたのだ。悪い男に泣かされたわけじゃないぞ。



●'68年10月4日生まれ
大阪府出身 身長:160センチ
B82-W57-H85 血液型:A
●レターのあて先
〒107 東京都港区南青山2-27-11
アクターズエージェンシー
田中雅子係

現場からこんにちは 早坂好恵の巻

あのぉ、私お笑いの人じゃないんですけどぉ〜



―今日の収録では好恵ちゃんが北海道へ行ったVTRが出てきたけど。
好恵 はい、4日間ロケに行ってきました。
―北海道はどうでした?
好恵 寒かったです。スケジュールもビッシリで、遊びに行ったのはスタッフの人たちとカラオケに行ったくらいで。だから楽しいっていうよりはキツイ仕事でしたね。
―体を壊したりしない?
好恵 じつはいま、カゼひいてるんです。北海道へ行くまえが沖縄でロケがあったんです。沖縄が30度以上あって、今回の北海道が10度ちょっと。温度差のせいでおもいっきりカゼひいちゃいました。東京へ戻ってきたら今度は暑いし、そのあと行った帯広は寒くて。
―それじゃあカゼひくのも無理ないわ。そんな好恵ちゃんの健康法があったら教えて。
好恵 私は健康にいいからやるとか、健康に悪いからやらないとかっていうのはまったくないですね。スポーツにしても食べ物にしても。食べたいときに食べるって感じです。
―好恵ちゃんにとって、それが健康法なのかもね。
好恵 いや、本当はいけないんだと思いますよ。夜中にラーメン食べたりしちゃ。でも仕事が不規則だからいいやって感じで。
―そうそう、考えすぎは健康によくないだろうからね。



早坂も、あと1週間後にはナント・18さい!だよ〜ん

早坂好恵(はやさかよしえ)
'75年9月25日生まれ
身長:154センチ
趣味:テレカ集め、入浴剤集め、プロレス全般

『ボキャブラ天国』、『ウゴウゴルーガ』とテレビに出まくる好恵ちゃん。そんな彼女にインタビュー慣行!!



⬆『おまかせ! 山田商会』(毎週金曜夜7時テレビ東京)では芸能人が本業以外の仕事に挑戦。好恵ちゃんは今回ゲスト出演なのだ。

DERBY



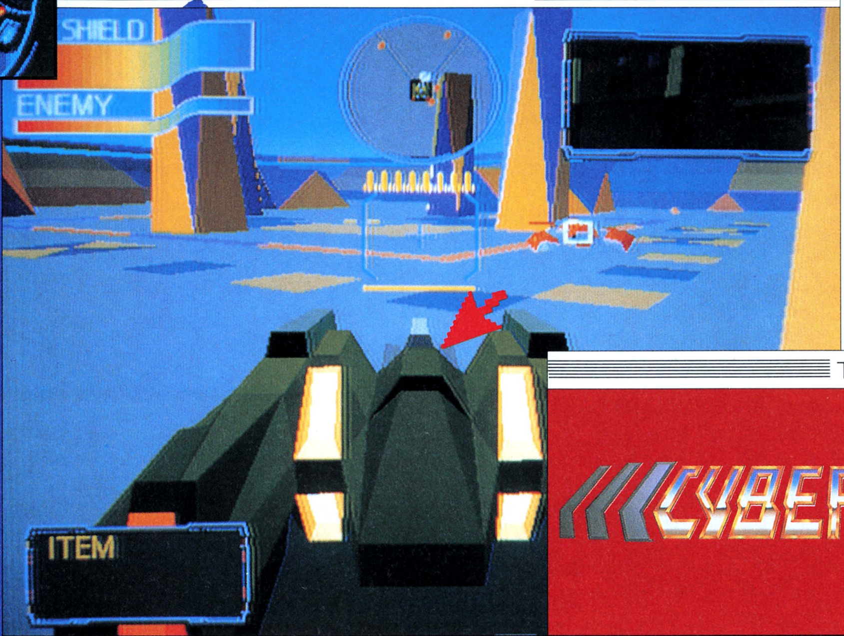
VEHICLE

初めて行った基板屋で麦茶をサービスされた。慣れないことをされたもんだから手ぶらで帰るのも気が引けて、１枚買うハメに……。これだから小心者は嫌になるぜ。ふっ。

COMMENT

対戦で遊びたいが、格闘アクションは敷居が高すぎて遊べないの、という人に朗報がある。大型筐体、ポリゴン、対戦、この３つの要素（もっとあるよ）で構成される蒲田の風雲児ナムコ様から最新作の発表があったのだ。その名も近未来戦闘ゲーム『サイバースレッド』。近未来版戦車という風貌のビークルに搭乗し、限られたフィールド内で相手のビークルを破壊するのがアンタの使命だ。じゃあ、やれ。

MAIN SCREEN



TITLE

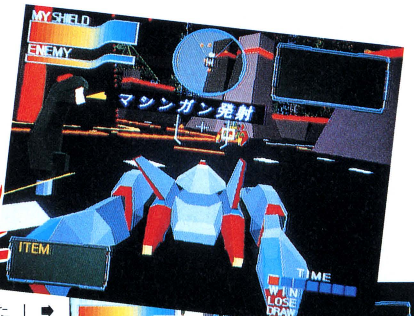


サイバーな対戦『タンクバタリアン』かぁ？

ビークルの操作は２本のレバーで行なう。右レバーは右車輪、左レバーを左車輪として、２本のレバーを同じ方向に倒すことで全方向に移動できる。5年まえに同社から販売された『アサルト』と同じ操作方法なので、思い出してねん。



マシンガンと



⬅押しっぱなしで連射してくれる。しかし、ずっと撃っているとオーバーヒートしてしまうぞ。注意。

ミサイルで



➡マシンガンより強力なダメージを与えられるミサイル。ただし、弾数の制限があるぞ。

シールドには気を配れよ



⬅シールドがなくなると、スッポンポンになってエンド。そのまえに善処せよ。

最初はトレーニングモードですべてを学ぶとよい

初めて遊ぶときは、トレーニングでゲームに慣れるといいだろう。地道な努力が後々になって効いてくるのだ。対戦はトレーニング後でも遅くはない。



➡努力は日本で美徳とされている。

慣らし運転は



⬆最初のトレーニングは目標破壊。固定されているものなので余裕だぞ。

地道に破壊



⬆単調だとは思っても、最初の仕込みが肝心だ。耐えていつか花にせよ。



上達した暁には

⬅任務をこなしていれば、今度は動いているビークルを破壊させてもらえる。逆に破壊される場合もあるぞ。

すべてやり尽くしちゃったら

➡すべてやり尽くしたらトレーニングモードなどに用はない。とっとと対戦だ！



ツボを押さえてしまえば対戦しかないっす

ひとりでもコンピューターと対戦できるが人間どうしで対戦したほうが255倍は楽しめる。ここは黙って友人を連れて来よう。コースはいろいろ選べるので、なるべく中級者以上で遊んだほうがいいぞ。

中級以上なら選べてしまう事柄



フィールド

戦闘の舞台となるフィールドは、中級者用に4種類、上級者用に4種類と全部で8種類ある。夜の大都会から斜面の急な巨大ドームなど環境設定はさまざまだ。難易度が高いフィールドは見通しが悪いので、周囲を把握しながら進め。

キャラクター

搭乗するビークルは、6機のなかから選ぶことができる。それぞれのビークルは加速、最高速、ミサイル、ガン、耐久力など、各項目を重視したものや、すべての項目のバランスがとれたものなど、それぞれ特徴づけられている。最初のうちはマシンガン重視で移動速度の速い黒のビークルを選ぶとよい。オレンジのビークルはトータルバランスに優れているのでこちらも捨て難いけど。



この6機から こんなヤツとか

初級者の人は

制限時間内だったら何回勝負がついても遊べる。しかし、ビークルやフィールドは選ぶことができない。あくまでも練習用のコースなので、とっとと卒業しましょう。

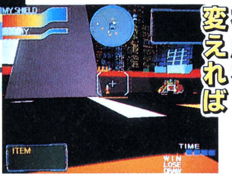
中級者の人は

行くっすよ



⬅中級者以上ならスペシャルアイテムも出現する。見つけたら死んでも取れ。

視点を変えれば



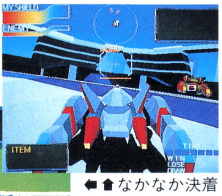
➡視点を変えて観察することもできる。とはいっても忙しいときは無理ね。

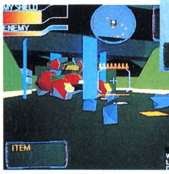
ビークルを6機のなかから選択。フィールドは、夜の大都市から地下戦闘場など4種類から選択可能。ルールは3本勝負で2本先取りしたほうが勝ちとなる。了解？

上級者の人は

中級者用のコースでは物足りなくなった人のためのコース。4種類あるフィールドも傾斜がついたりして、複雑なものになっている。ほかに、敵の位置がわからなくなる暗闇を発生させることも可能。

強いかもしれん





⬅⬆なかなか決着がつきにくい。耐えて忍ぶ。これよ。

ちとズルイよな

COLUMN



俺と2本レバー

CHIMCO

残念ながら俺にはレバーは1本しかない。さらに残念なことに、2本も必要ない生活を送っていたりする。どうもオゲレツですな。スマン。

それはそうと、この2本レバーの作りってのは『アサルト』のそれとはちょいと違うのね。なんつーか、レバーってよりはハンドルみたいな感じ。だから、『アサルト』よりは操縦しやすい度がこころもち高めか。

あと、関係ないけど、このゲームに登場するビークルってやつが、実家にあるコンバインに型が似ているんですよ。操縦方法なんかはまったく違いますけどね。もし、イセキとかヤンマーが2本レバーで操縦するコンバイン作ったら、実家へ帰って農家の人になっちゃうかも。ウソ。

FF新聞

FINAL FANTASY POST

発売元／週刊ファミコン通信編集部　株式会社アスキー

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル

平成5年10月1日発行
〈VOL. 78〉

Romancing Sa・Ga 2 ロマンシング サ・ガ ™

スーパーファミコン　12月発売予定　9900円（予価）　16メガ

『ロマンシング　サ・ガ2』の発売まで、あと3カ月（予定）。予定価格は9900円と発表された。10000円を超えるかと心配されていたけど、これでひと安心。さらに、容量も16メガに正式決定したぞ。

今回のFF新聞では、『ロマンシング　サ・ガ2』のプレストーリー（序章みたいなものね）を初公開。これで、『ロマサガ2』の雰囲気を感じとってくれい。さらに画面写真6点を初公開。質問が集中していたモンスターの様子がちらりと見える、ダンジョン内の写真もあるぞ。新キャラクターのイラスト2点もお見せしてしまおう。

ロマンシング サ・ガ2のプレストーリーを初公開

『ロマンシング　サ・ガ1』のプレストーリーは覚えているかな？　デモ画面で語られていくその内容は、つぎのようなものだった。

〝人間がこの世に生まれて間もないころ、悪しき三人の兄弟神がいました。長兄のデス、弟のサルーイン、妹のシェラハ。彼らは神々の王エロールと人間たちに戦いを挑みました。

激しい戦いでした。デスとシェラハは降参しましたが、サルーインだけは戦いをやめませんでした。

エロールはひとりの英雄に10種の宝石を与えました。その戦士、ミルザはサルーインを封じ込め、その名前と宝石の物語は歴史に残りました……〞

『ロマサガ1』ではこの宝石、ディスティニーストーンを捜す、というのがひとつの目的になっていたよね。では『ロマサガ2』では？……伝説の七英雄、というのが気になるなあ。

この世界にはひとつの伝説が語り伝えられている。それは〝七英雄の伝説〞と呼ばれていた……。

1000年の歴史を誇るバレンヌ帝国。かつてはヴィクトール帝が覇権を握り、世界最大の帝国の名を欲しいままにしていた。

しかし、皇帝が継承されていくごとにこの国も次第に権力を失い、いくつかの村や町の独立を許すようになる。独立した村や町は、何世紀ぶりにかち取った自由を謳歌していた。それはそんなに遠い昔のことではなかったはずなのだが……。

現在では、その独立した村や町は飢饉に襲われ、集落自体の滅亡も珍しいことではなくなっている。

バレンヌ帝国とオレオン海を挟み向かい側に位置するカンバーランド王国。この国は、南方のステップに住む遊牧民との争いが絶えなかった。国境に築いた長城により、その争いは一応終結したものの、国民は疲弊しきっていた。そして皮肉なことに、現在、ステップ地方にはモンスターが大発生し、遊牧民はほとんど残っていないのである。

暗くうち沈んだ世界。かつての栄華を知る人々は、誰ともなくかつて耳にした伝説を思い出し、口にするのだった。

〝数多くの悪しき魔物たちを倒して世界を救い、その後何処かへ消えていった〝七英雄〞たち……。

いつの日かこの世界に混乱が訪れるとき、彼らは再び現われ世界を救うであろう……。〞

さらに惜しげもなく画面写真を初公開だ！

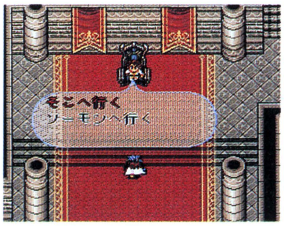
シナリオ上で選択を迫られる瞬間だ

前作のフリーシナリオシステムは、キャラクターとの会話のなかで登場する選択肢を選ぶことによって、進む道が違ってくるというものだったよね。『2』でも、そのシステムは変わっていない。その証拠写真が、右の3点だ。

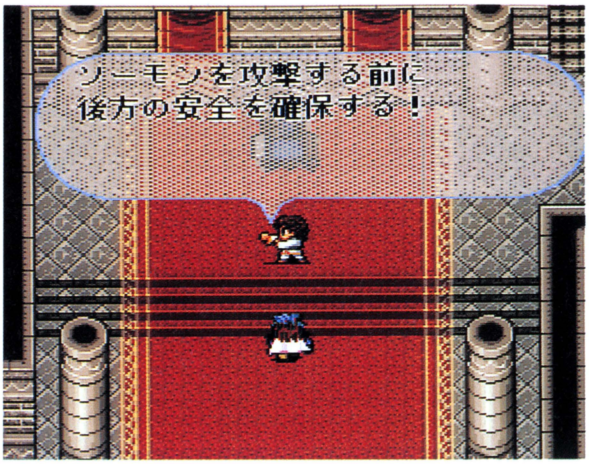
しかし最新情報によると、まったく違うシナリオの進めかたもあるらしいのだが……。



⬅ここはどこかのお城。王子さまっぽいのが、プレーヤー。



➡ハイ、登場しました、選択肢。どっちを選ぼうか……。

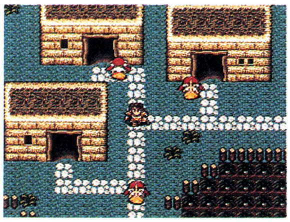


⬅ソーモンを先に攻撃するか、目の上のコブであるゴブリンを退治しておくか……。で、プレーヤーが選択したのは、まえの選択肢のうち〝そこへ行く〟のほう。ゴブリンを退治しておけば、ソーモン攻撃にも余裕ができるし。

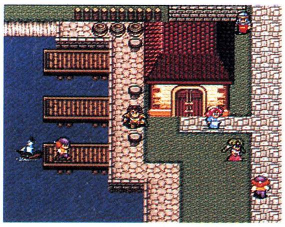
町にもいろいろあったりする

以前公開したのは、砂漠の国の画面写真だけだったけど、今回はさらに2点の画面写真を初公開してしまおう。

写真を見てもらうとわかるけど、『ロマサガ2』では、キャラクターが『1』の2倍の大きさになっている。『聖剣伝説2』と同じ大きさだね。これでキャラクターの動きが生き生きとして見えると思うぞ。



⬅黄金のヨロイに身を包んでいるのは、ジェラールですね。

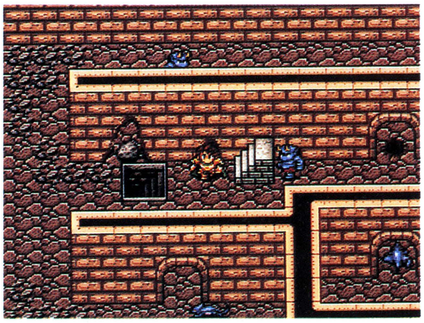


➡左に見えるのは、前作でおなじみ、渡し船屋さんかな？

もちろんダンジョンもあるのだ

さあ、注目のダンジョンだ。キャラが大きくなったため、『1』よりもちょっとコンパクトに見えるよね。それから、カベや床の描き込みにも注目。

また、多くの人が心配していたモンスターの数は、これを見る限りでは前作よりずっと少ない。とりあえずひと安心かな。



⬆爆弾で破壊したあとみたいな壁と、その下に転がっている岩はいったい何だろうと考え込むジェラール(想像)。それにしても、階段がでっかいなあ。

新キャラ2名を初公開するです



ヘクター

➡彼は若くして抜擢された傭兵部隊の隊長だ。傭兵には正規軍と違って決まった装備がないから、こんな奇抜な格好をしているのだ。



ヒラガ6世

⬅名前からもわかるように、彼は平賀源内の血を汲む大発明家。ちなみにヒラガ6世は左の人。右のロボットじゃないぞ。

おたより常時募集

新・フリーシナリオシステムもかなりの部分が明らかになってきて、あとは発売日を待つだけなんて思っていたら、まだまだ謎があったんですね。いったい、まったく新しいシナリオの進めかたとは……。謎が謎を呼ぶ『ロマサガ2』、この件に関しては次号で解明するぞ。さて、夏休みの影響もあったか、はがきが少ないのである。プチワラ以外の読者もはがきを書くように。また、カラーイラストもいまいち。プチワラ以外の読者もカラーイラストを書くように。プチワラは〝ロマンシング サカグチ〟以外のネタを書くように。以上。

〒107-24 港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
週刊ファミコン通信ＦＦ新聞

Weekly Famicom Tsushin Ascii corporation 〒107-24 Three F Bldg 6-11-1 Minami Aoyama, Minato-ku, Tokyo, Japan

噂の『スーパーストII』を大解剖するっス(その1)

今週のストタイは(この出だしもそろそろ飽きてきたけどまだまだ続くよ)、いまアーケードゲームファンのあいだで話題沸騰中の『スーパーストリートファイターII』を紹介しようと思ったので紹介します。そんじゃさっそくやるんで最後まで読んでね。ね、ね。って先週も書いたか。

まず注目すべき点は、おニューなキャラクターが4人ほど加わっていること。この新キャラクターについては右で詳しく紹介しているので見ると吉。見ないと凶。また、最大8人まで参加できるトーナメントバトルも特徴のひとつ。でも、これは筐体が4台必要なので、けっこう大きなゲーセンでしかお目にかかれないと思われる。何にしても多人数でプレーできるってのはいいやね。

気になるゲームのスピードは、アーケード版『ダッシュターボ』より若干遅くなっているようだ。また、キャラクターを選ぶときにどのボタンを押すかによって、キャラクターの色も選べるらしいぞ。そのときの気分によって色を変えられるってのはユーザーフレンドリーでいいやね。

写真を見ればわかると思うけど、背景やキャラクターなどのグラフィックは、新たに描き直してあるのだ。気合が入りまくってますな。サウンドのほうもQサウンドを採用するにあたって、完全に作り直してあるそうだ。さまざまな面でパワーアップしている『スーパーストリートファイターII』。ゲーセンで見かけたらぜひプレーしてみようぜっ!!

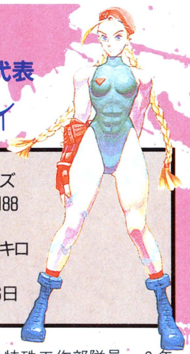
今週の『スーパーストII』情報はここまで。来週は残りの12人の変更点と、必殺技について詳しく紹介しようかなとか考えてるのでヨロシク。じゃあ、また来週お会いしましょう。バイナラ。



⬆新キャラクターが4人加わり、より窮屈(!?)になったキャラクター選択画面。

新キャラクター4人を紹介するよ!!

●イギリス代表
キャミィ



●スリーサイズ
B86・W57・H88
●身長・体重
164センチ・46キロ
●生年月日
1974年1月6日

⬆英国情報部の特殊工作部隊員。3年以前の記憶がいっさいない。自分の素性がわからないことに思い悩んでいる。

●メキシコ代表
T.ホーク



●スリーサイズ
B144・W98・H112
●身長・体重
230センチ・162キロ
●好きなもの
動物、髪飾り

➡謎の組織シャドルーから、故郷である聖地を取り戻すために戦いを挑む。

●ホンコン代表
フェイ・ロン



●スリーサイズ
B108・W76・H80
●身長・体重
172センチ・60キロ

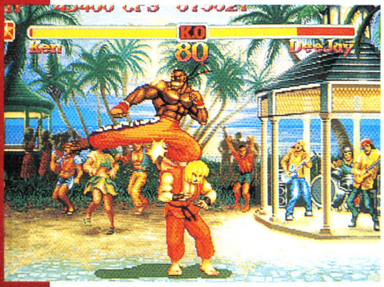
⬅自分の技がどこまで世界に通用するかを試すため、世界選手権に出場。

●ジャマイカ代表
ディージェイ



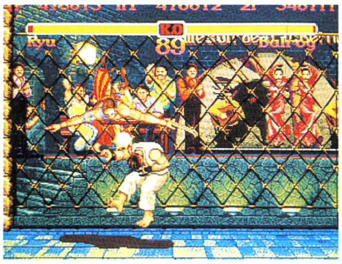
●スリーサイズ
B130・W89・H94
●身長・体重
184センチ・92キロ
●血液型　AB型

⬅プロミュージシャンでありながらキックボクサーという変わり種。



⬆グラフィックもかなり強化されているのだ。もう画面を見ているだけでイっちゃいそうですよ。ちょっと大ゲサだけど。

⬇新しい必殺技もたくさん追加されているぞ。どれもこれも強力な技ばかり。だと思うが……いや、信じてます。



投稿作品募集だよん

※募集している作品はコスプレ部門、ハメ技&連続技どーじょー部門、町で見つけたヘボヘボ『ストII』部門(町内会の私のレポーターと内容は同じ)、『ストII』珍場面くん部門、読者のご意見くん部門、あと質問その他の部門だ。作品採用者には最高2000ガバスを贈呈するぞ。あて先は編集部ストタイ係だよん。

TECMO SPORTS

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom®

THE BIG GAME.

スーパーファミコン®用カセット テクモスーパーボウル

'93最新データ使用!!

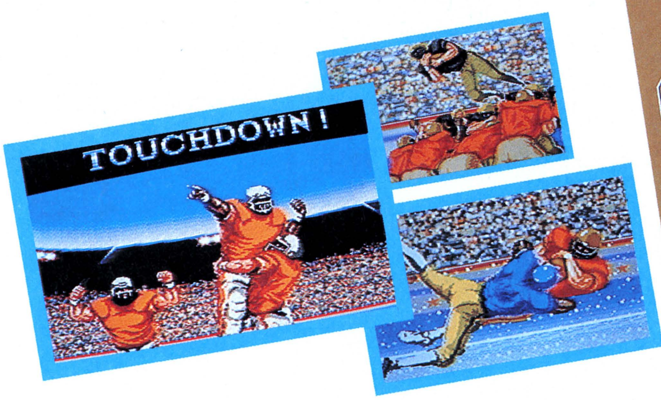
COMING!! SOON!!
今すぐお店に行って予約しよう!!

SEGA
メガドライブ
MD版も同時発売
8,900円(税別)

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。





NFL公認NFLPA公認

'93年11月26日発売　9,800円(税別)

TECMO 16 Bit SPORTS

Team NFL™

© 1993 NFLP
SUPER BOWL and NFL Shield Design are trademarks of the National Football League.

NATIONAL FOOTBALL LEAGUE PLAYERS ASSOCIATION®

© 1993 NFLPA
Officially Licensed Product of the National Football League Players Association.

TECMO

テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34



冒険という名の革命。

今始まるゲームボーイ新世代

GAME BOY

早い者勝ち！　お店に急げ！

ウィザードリィ外伝・Ⅲ発売記念キャンペーン

「マーフィー君を探せ！」

ウィザードリィ・外伝IIIの発売を記念して現在制作中の外伝IIIグッズを毎週300名、5週間連続で合計1,500名にドーンとプレゼント。
応募方法は下の問題の答えをハガキに書いて送ってくれればOK！
その週の抽選にもれたハガキは、自動的に次週の抽選に繰り越されるので、最高でチャンスは５回！つまり早く送ってくれた人の方が有利というわけ。
さあ、テクニック満載の攻略本を、フルオーケストラによる迫力サウンドのCDを、はたまた門外不出のテレホンカードやモンスターカード＆イメージポスターセットを手にする幸運な冒険者は誰か？みなさんのご応募をお待ちしています。

◆問　題

ウィザードリィ・外伝IIIに登場するモンスター「マーフィーズゴースト」が出現する墓石にはどんな文章がきざまれているでしょうか。全文を正確にお答え下さい。（ヒント：彼は城から東に進んだところの墓場のどこかにいます）

◆賞　品

ウィザードリィ・外伝III	ＣＤ	100名	日本コロムビア(株)による提供
ウィザードリィ・外伝III	特製テレホンカード	300名	
ウィザードリィ・外伝III	公式ガイドブック	100名	アスキー出版局による提供
ウィザードリィ・外伝III	イメージポスター＆モンスターカード(20種)セット（特製ケース入り）	1000名	

◆応募期間

93年9月25日～10月31日（当日消印有効）

※期間中の各土曜日までの到着分をその週の抽選対象とし週単位で抽選と発送を行ないます。

◆応募方法

官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、商品購入日と「問題の答え」をはっきりと記入して、下記住所までお送りください。

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　トーシンビル
株式会社アスキー　ESD販促室「マーフィー君を探せ！」係

※応募はおひとり一枚に限ります。

◆当選の発表

当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。賞品によっては抽選の時点で発売されていないものもあります。その賞品については発売後の発送となります。また希望する賞品の指定はできませんのでご了承下さい。

ファン待望のオーケストラ・アレンジCD登場！

「ウィザードリィ・外伝III 闇の聖典」作曲・編曲　藤原いくろう
日本コロムビア(株)より10月21日発売予定!!　価格2,800円(税込)

迷宮にひそむ謎を完全解析！対戦テクニックも満載！

「ウィザードリィ・外伝III公式ガイドブック(仮称)」
月刊ファミコン通信編集部責任編集
アスキー出版局より9月24日(金)発売予定!!　予価800円(本体771円)

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル　**株式会社アスキー**



ASCII
ぼくの生活必需品は謎と冒険です!!
新シリーズスタート 鬼才の新境地!!
前編
MEIMU
パソコンゲーム版もいよいよ発売!
DIFFERENT REALM
夢幻の探索
北川 直／藤村文彦
海の向こうから強敵出現!
ブレイク-エイジ
BREAK-AGE
馬頭ちーめい
MMシリーズ特別編
MONSTERMAKER SAGA
モンスターメーカー・サガ外伝
九月姫
なりゆき学園コメディー!
しましま曜日
竹本泉
ウィザードリィ外伝II
黄泉の覇王
ベニー松山／池上明子
強力連載陣
プリンセス・ミネルバ 舞阪 洸／竹邑真字
からくた屋まん太 能田達規
ニューボンボン 吉田戦車
神聖高飛車帝国 水玉螢之丞
のんきな父さん 桜玉吉
戦え!筋肉番長 加藤礼次郎
真・女神転生 鈴木一也／御祇島千明
虎向ひゅうら／渡辺電機㈱／羽生生純
市川みなみ／小林治／梶山弘
月刊アスキーコミック
10月号
9月18日(土)発売
[毎月19日発売]
特別定価380円
生と死の再生メタファ
ドラゴンサイクル
DRAGON CYCLE
アスキーコミックス
9月22日発売
幻想をテーマに描かれたSF的世界。『月刊アスキーコミック』に掲載された『FARGREEN』ほか6篇を収録した厦門潤の最新作品集。
厦門 潤 定価980円
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

ASCII

秋の採れたて、新刊発表!



ソード・ワールドSFC 攻略の手引き

9月21日発売!

月刊ファミコン通信編集部責任編集　定価880円

フォーセリア冒険の旅に欠かせない1冊がコレ。
シナリオ別全マップ紹介をはじめ
各種データが満載。
さらにゲームシステムの徹底解説や
困ったときの完全攻略ガイドもついた
悩めるプレーヤーに捧げる強力なバイブルだ!

星のカービィ のひみつがわかる本

ファミコン通信編集部責任編集
定価880円

好評発売中!



ウィザードリィ外伝II イマジネーションズガイドブック

ベニー松山監修
定価980円

好評発売中!



真・女神転生 攻略の手引き

ファミコン通信編集部責任編集
定価1,200円

好評発売中!



重装機兵ヴァルケン　公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集　定価880円

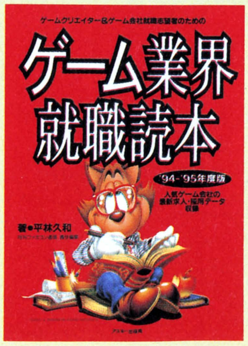
ランドストーカー～皇帝の財宝～攻略の手引き
ファミコン通信編集部責任編集　定価800円

スーパーマリオカートのすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集　定価650円

スーパーマリオランド2のすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集　定価550円

ゲーム業界就職読本 '94-'95年度版

平林久和著
定価1,480円



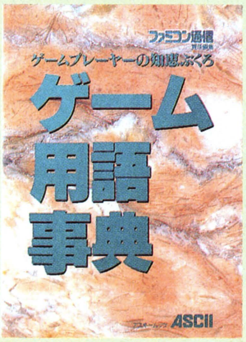
きっと人事担当者も読んでいる

●あなたに合ったゲームの仕事は何?●ゲーム業界で成功する人はどんな人?●面接では何を聞かれるの?●ゲーム産業の現状と将来展望は?●みんな何月から就職活動を始めたの?　などのすべての"?"にお答えする!

好評発売中!

ゲームプレーヤーの知恵袋 ゲーム用語事典

ファミコン通信編集部責任編集　定価980円



『ゲーム用語事典』は、ゲームに関する言葉を解説した用語集なのだ。一般的なゲーム用語から、コンピューターがらみの専門用語まで、わかりやすく解説している。ゲームプレーヤー必携の1冊になることうけあいだぞ。

好評発売中!

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー　出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 **株式会社アスキー**
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の方は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。


ASCII
倒れては、また起き上がる。
闘い続ける精神力が強さの証であると
佐竹雅昭は教えてくれた。
佐竹が熱く燃えるなら、僕らもがんばれる。
勝つための最後の決め技（フィニッシュ）は、ファイタースティックだ。
闘志を貫き天高く翔べ!



I ファイタースティックMD

Fighter Stick MD

メガドライブ専用ジョイスティック

9月17日発売　価格3,980円(税別)

II asciiPad MD-6

アスキーパッドMD-6　メガドライブ専用コントローラー

各ボタンに秒間24連発の高速独立連射機能を搭載。連射モードセレクトやスローモーションのスイッチであらゆるゲームに対応、抜群の操作性を実現。

9月17日発売　価格2,980円(税別)

MEGA DRIVE ●メガドライブはセガ・エンタープライゼスの商標です。

I



II



ファイタースティックをお買い上げの方500名様に抽選でプレゼント。パッケージ内のアンケートハガキに〝佐竹ポスター希望〟の旨明記しお送りください。

■発表＝発送と代えさせて頂きます。

■メ切＝10月10日(消印有効)。



使いやすい８方向ジョイスティック／格闘ゲームに最適なボタン配列／秒間８～30発の高速連射／連射スピードが変えられるスライドスイッチ／各ボタンに連射機能変更スイッチ／スロー機能搭載／底は重量感あるスチールプレート

新発売　価格3,980円(税別)

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン専用ジョイスティック

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル　株式会社アスキー



最新式、香山のゲーム療法その③

ココロの病気で入院中の人たちにゲームのともしびを。ゲームをまったくやったことのない大人にも、ゲーム療法は効くものだろうか……？

というわけで、ゲーム療法に参加してくれる人さがしに奔走した私。「おにいさん、ちょっと面白いものがあるんだけどあの部屋に来てみない？」なんて、いかがわしいことに誘ってるみたい。ちょうど、女子高校生諸君にビデオに出てもらったり下着を売ってもらったりしていた人たちが逮捕されたニュースが流れたりして、暗い気持ちになったのでした（それにしても使用済みのブルマなんかを売買するのは古物法違反という罪になる、って初めて知った。古物商っていう許可を取ってればいいみたいよ）。

さて、よくわからないながらもお誘いに乗ってくれた人に『マリオ』のデモを見せ、とにかくスタート。案ずるより産むがやすし、と言うではありませんか。あー、そんなにメチャメチャに速く走っちゃダメだぁ。画面右に最初のクリボーが出現。マリオはスピードをゆるめることなく、ためらわずにクリボーに激突っ！

「そうじゃなくって、敵はよけなければ死んじゃうんですよ」。「でも道はまっすぐだから、右や左にはよけられませんよ」、「そういうときは上にジャンプしてよけるものなんです……」、「なんとなく無駄の多い遊びですねえ」。この国民的ゲームも、最初に触れる人にとっては未知のものなのかな、と思ったのですが、そこで私はふと、以前にゲーム少年の患者さんとゲームをしていたときのことを思い出しました。学校に行けないその子はゲームの達人でしたが、RPGでもアクションでもとにかく無駄がきらい。よけいなイベントは一切、パスしてゴール目指して一直線だったのです。ゲームで最短コースしか選べない……。ここに心の病と深い関係があるのでは？　待て次号！



イラスト：二木志乃

登録　商標



香山クリニック
尻に目薬
目に座薬
ファミ通楽品株式会社

かやまりか：最近、いろんな雑誌から取材やインタビューの依頼が殺到。大忙しのリカ先生に励ましのお便りを!!

クイズ! のーてん脳天逆おとし SAKA

ROUND 106

聖剣伝説2問題

聖剣伝説の登場キャラクターを思い出せ!!

問題 今回は人気のアクションRPG、『聖剣伝説2』でシークワーズしてみよう。右のパズル面のなかには、18人のキャラクターが隠れているので、ゲームを思い出してよく考えてくれ。文字の並びはタテ、ヨコ、ナナメ、上下左右、どちらから読んでもいいし、同じ文字を何度使用してもいいぞ。残る6文字を組み合わせてできる地名は何かな。

ル	ー	ム	ガ	ー	タ	ー	エ
ジ	ヤ	ツ	ハ	モ	ー	グ	リ
ク	ー	ミ	ラ	フ	キ	パ	ニ
ワ	ツ	ポ	ン	ラ	ニ	ド	ー
マ	ツ	ラ	デ	パ	メ	ラ	ス
エ	ス	ツ	イ	ポ	ポ	ト	ム
ジ	プ	リ	ム	デ	ナ	ボ	ネ
カ	ル	サ	ル	タ	ト	ブ	ス

先週の答え

スーパーマン

ノ	ト	ツ	ヨ	シ	ク	ン	ダ
テ	ブ	タ	ス	レ	ア	ワ	ス
タ	ニ	ナ	ー	パ	ギ	ス	マ
ス	ル	ス	ガ	ヤ	ー	リ	イ
ミ	ー	マ	ン	ノ	オ	ア	ニ
ア	ボ	ラ	ン	ガ	ヤ	ヴ	ン
フ	ン	マ	ー	バ	ン	ボ	ド
ド	ピ	ト	オ	オ	ズ	モ	ウ

応募のきまり

隠された18人のキャラクターは個性的なので、ゲームをプレーしたひとなら、簡単に解くことができるはずだ。まだプレーしていない諸君は、お店に直行するべし。答えがわかったらはがきに書いて、10月1日号クイズ! 脳天逆おとし係まで送ろう。住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに書いてね。締切は9月22日。当日消印有効。

賞品について

最近のソフトは高いよーと、遠くから眺めている人には願ってもないこの賞品。正解者のなかから抽選で10名に、全国共通のおもちゃ券5000円分をもれなくプレゼントしちゃうのだ。2回当選したら新しいソフトが買えるなんて、太っ腹だぜ!!

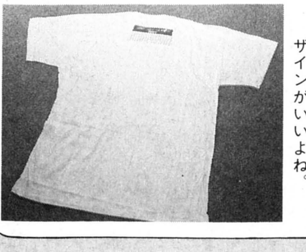
クイズ!脳天逆おとし 8月13日号当選者

●兵庫県 長堀友香
●和歌山県 福井政志
●広島県 江川 豊
●兵庫県 永井 忍
●神奈川県 小沢祐次
●埼玉県 津野田和江
●茨城県 飯村博美
●愛知県 藤倉亜季子
●岩手県 菊池貴之
●三重県 牛場慎弥

INFORMATION インフォメーション

ゼロヨンチャンプオリジナルTシャツ

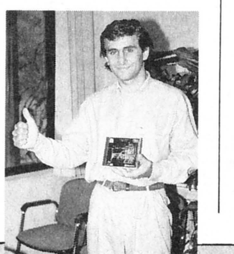
PCエンジンで発売された、『ゼロヨンチャンプ2』。キミはもうプレーしたかな。リアルに再現されたマシンでのゼロヨンは迫力満点。対戦プレーは盛り上がること必至だぞ。そこで今回、このソフトの発売を記念して抽選で5名に、オリジナルTシャツをプレゼント。「ゼロヨンTシャツくれ」係まで。



⬆シンプルなロゴのデザインがいいよね。

チーム・ロータスパンフレットなのだ

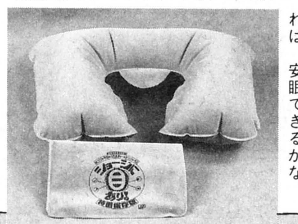
今年も各国で、熱い戦いをくり広げているF1レース。キミはどこのチームが好きかな。このF1において、グランプリの第一線にあり続ける名門、チーム・ロータス。このチーム・ロータスの戦歴などを掲載したパンフレットを3名にプレゼントするぞ。希望者はファミ通「ニチブツプレス」係まで。



➡パンフはチーム・ロータスの名ドライバー、A・ザナルディの直筆サイン入りなのだ。

ショージに目あり!のエアまくらだ

ホンジャマカ、バカルディー、デンジャラスのお笑い3コンビが出演している人気テレビ番組、『ショージに目あり!』。この番組のビデオ、『ショージに目あり! 特選保存版』(8月1日発売)と『ショージに目あり! 2 独占保存版』(10月1日発売)の発売を記念してオリジナルエアまくらをプレゼントするぞ。希望者は、「ぐっすり寝たい」係まで。



⬆このエアまくらで眠れば、安眠できるかな。

ビデオ『甦る恐竜』プレゼント!

キングレコードから8月21日に『甦る恐竜』というビデオが3巻同時に発売されたのだ。このビデオは恐竜の形態や、生態、絶滅の謎などを時代ごとにわかりやすく解説したもの。今回このビデオの第1巻、『三畳紀・ジュラ紀』を3名にプレゼント。このビデオで恐竜に関する知識はばっちりだね。希望者は週刊ファミコン通信、「恐竜が大好き」係まで。



⬆このビデオで、キミも恐竜博士になれるぞ。

URANAI 開運ドンコーナー

占う人 福田有宵先生



自分が本当に悩んでいるのかを考えはじめると、それで悩んじゃうんだよね。

迷える子羊救済

私は夢から覚める瞬間に、まるで2メートルぐらいの高さから落ちるような感覚を覚えることがよくあります。これは幽体離脱なのではないでしょうか？
（神奈川県　YASU）

2メートル、つまり天井ぐらいの高さに漂よう夢は比較的よくあるパターンです。この夢は、積極ー消極、思考ー感性といった2面性を表わしています。あなたの場合には、いま自分自身を見つめ直していること、自分の生活を独立させたいことが原因でしょう。また、あなたは将来、心霊など超自然的な方面に進みたいと思っていますね。現在はそれができない、というのも原因のひとつでしょう。だから幽体離脱ではありません。しかし、似たような性質を持っているとも考えられます。あなたには霊感があるのかもしれませんよ。

●人は寝ると必ず夢を見るらしい。ただ、若い人のほうが見た夢をよく覚えてるんだってさ。

今週の運勢　9/20［月］→8/4［日］

1月生まれ　順調運。ただ、焦りすぎての勇み足には注意。朝、大声を出せば1日元気で過ごせる。親友と異性の取り合いになってしまったら、先手必勝！　1、6、赤、青、ちょうちん、首輪、月曜、火曜がツキを呼ぶ。

2月生まれ　イヤなこと、憂鬱なことがふたつあるが、今週はひたすら忍耐。目上の人の助言を参考にしよう。町でお金を巻き上げられないように注意しよう。3、8、緑色、エンジ色、三角帽子、ベルト、水曜、土曜が吉。

3月生まれ　週の前半がダメでも、後半があるさ。希望を捨てなければ、後半にチャンスは巡ってくる。つねに相手より、自分に課された責任を思うこと。5、10、黄色、オレンジ色、カバン、電気スタンド、木曜、日曜が福。

4月生まれ　じっくり実力を養い、将来に期待する1週間。友人関係で小バカにされても、じっとガマンすること。彼女にはアッシー君にされてしまいそう。3、8、黒、緑、六甲の水、文庫本、火曜、水曜が好運のきっかけ。

5月生まれ　一進一退でどうにも不景気なムード。今週手を出すものはすべて不調。賢い者は待つことを知る。スポーツもなるべく動かない、気功や体操などを。2、7、灰色、オレンジ色、大豆、月曜、土曜がラッキー。

6月生まれ　希望がかなって、今週は大吉。ポケットマネーもドンドン入りそう。これで満足せずに、頭を使って前進しよう。異性にも積極的にアタックして吉。2、7、紫、紺、キャンドル、土曜、日曜が福を呼ぶ。

7月生まれ　マンネリムードで思うようにいかない。改善にはまだまだ時間がかかる。緊張感を持続させることが大切。勉強には、新しいやりかたを採用しよう。4、9、白、桃色、ハチマキ、色紙、金曜、日曜がラッキー。

8月生まれ　うかつなひと言が誤解を呼ぶ。今週は、沈黙は金なりの教えを守ろう。ひたすら努力すれば福。以前から好きだった異性には、アタックのチャンス到来。1、6、黒、緑、Tシャツ、手紙、水曜、土曜が大吉。

9月生まれ　着実に点数を稼げる一週間。勢いに乗って、自分の意志を貫いていこう。勉強も、やればできるとき。ただ、書類や印鑑の忘れ物には要注意。3、8、オレンジ色、青、竹細工、CD、水曜、金曜がツキを呼ぶ。

10月生まれ　週の前半には失敗したり、仲間と考えかたの違いが表われたりと低迷。後半に運気好転のチャンスあり。ヘンな買物をすると後悔する。4、9、灰色、茶色、百科事典、紅茶、土曜、日曜がラッキーアイテム。

11月生まれ　元気ハツラツの一週間。公私ともに押しぎみの姿勢で貫こう。ただ、物事の後始末は大変。にぎやかなことをしたくなるので、ホームパーティーなどいいかも。4、9、オレンジ色、白、カエル、火曜、水曜が吉。

12月生まれ　精神的に元気づけられると、ハッスルしまくる一週間。目上の人からの応援も期待できる。ただ、同性とのつき合いが多くて、異性には期待できない。5、10、黄、青、山の写真、ラケット、水曜、土曜が福。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



惚　ぼくは2ヵ月まえに駅ですごくかわいい女の子を見ました。それ以来、好きになってしまったのですが、どうしても声をかけることができません。ライガーさん、こういう場合、どうやってキッカケをつくればうまくいくのでしょう？
広島県　裸の天使より

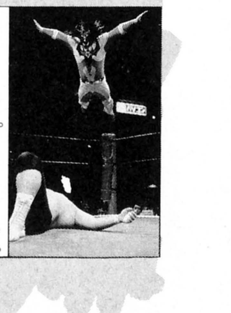
聞　まず駅でその女の子を見かけたら、背後にまわっていきなりド突く！　というのは悪いパターンだ。これと同じようにいきなり駅で「好きです」と声をかけたら、女の子のほうはビックリしちゃうだろうね。やっぱりワンクッション置いて、話しかけたほうがいいんじゃないかな？　たとえば友人に頼んで「知り合いでキミのことを好きなヤツがいるんだ」と彼女に声をかけてもらえばいいんじゃないか。それでダメだったら、あきらめるんだね。

途　ライガーさんの目から見て、アメリカのショー的要素の強いWWFの試合はどんな風に移りますか？　全日本プロレスや新日本プロレスなどの日本人レスラーはみんな全力で戦っていますよね。でもアメリカのレスラーは手を抜いているように見えるし、また勝敗の行方がすぐにわかってしまいます。彼らには誇りがないのですか？
香川県　メテオはやめてお　18歳

異　たしかにアメリカと日本のプロレスはスタイルが違うよね。でもショー的要素が強いからと言って、実力がないわけではない。WWFのヨコヅナも元は新日本プロレスで試合をしていたレスラーだから、けっして弱いわけではない。偏った目で見ていると、おもしろいものも、おもしろくなくなるぞ。

本質を見抜く力を持てば人生は愉しくなる！

獣神に聞け！



獣神サンダーライガーがキミの悩みにジャストミート。あて先は編集部ライガー係だ。採用者には1000ガバスを贈呈。またポイントが20たまると、試合に招待するぞ。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒150 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。

通信教育講座募集中！

当学院ではお忙しい学生や社会人及び通学出来ない方のために、各種通信講座を用意しておりますので、どうぞ御利用下さい。

Rec　Rew　Play　Few　Still　Stop

入学資格は特にありません。

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

	コース	日時	内容
全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
単科	ゲーム デザイン	火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	ゲームの企画・プランニングを勉強するためのコースです。
単科	ゲーム シナリオ	火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	コンピューターゲームのシナリオの研究・制作を中心に勉強するコースです。
単科	ゲーム CG	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	ゲームに用いられるグラフィックプログラミングを勉強するコースです。コンピューターゲームのグラフィックデザイナーを志す方に薦めます。
単科	ゲーム サウンド	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	コンピューターゲームに用いられるサウンドプログラミングを勉強するコースです。コンピューターサウンドに興味のある方に薦めます。
単科	ゲーム プログラミング	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	コンピューターゲームを題材にしながら、C言語又はアセンブラによる実践的なゲームプログラミングを中心に勉強するコースです。
単科	ゲーム デザイナー	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	勉強時間があまり採れない人を対象にコンピューターゲームの企画から、様々なゲームの制作の流れをマスターするコースです。

単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。

［通信講座の主なコース］

《初心者コース》

■プログラミングの経験の無い方向け　**A**コース

■BASICをマスターした方向け　**B**コース

■プログラミングの経験の無い方向け　**C**コース

《経験者コース》

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アッセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

《X-68000用ゲームCGコース》

■キャラクター&プログラミングコース
■キャラクターツールコース

《PC-9801用CGコース》

■グラフィックツールコース

受講期間は、6ヶ月から2年までになっておりますので詳細は当学院までお電話でパンフレットを御請求下さい。

■94年4月生　願書受付中!

全日制1年、2年コース（月曜日～金曜日）
只今学校見学会実施中。
お気軽にお越し下さい。
PM1:00~PM7:00（月曜日～金曜日）
なお、御来校される時はあらかじめお電話を下さい。

■全日制コースの主なカリキュラム

・ゲーム及びコンピュータ作成の予備知識
・プログラミング入門
・CG（コンピュータグラフィック）
・サウンドプログラミング
・ゲームプログラミングの基礎
・ゲームデザイン　・ゲーム作成実習　・卒業制作

■10月,11月生募集！（通学）

◇全日制1年、2年コース
月曜日～金曜日
◇単科コース
月曜日と木曜日又は、
火曜日と金曜日の週2回又は、
土曜日の週一回

1ヶ月間の無料体験入学コース実施中

当校では、ゲームデザイナー養成講座に1ヶ月間の無料体験コースを設定しています。これは、1ヶ月間に限って学費は無料で当校のゲームデザイナー養成講座の授業に出席することができるコースです。このコースに入学をしたい方は、あらかじめ当校の学校見学会に来られてその際担当のスクールアドバイザーに申し出てください。

1　2　3　4
States

Edit

日本全国 翌日 到着

一部地域2日

離島や遠隔地の方にも絶対お届けします。

掲載価格は全て新品です 中古価格 はさらに お得 です!!

新品・中古 全国通信販売!!

着払い送料¥800のみ!!（ヤマトコレクト代金無料 一部商品除く）（消費税除く）（2日間地域除く）

買って安心!! 故障・修理も完全メーカー代行（返送は当社負担しております）

次回広告掲載はNo.252（10月1日発売日です）

ワーロード今月の超激安!!オススメ品コーナー!!

14インチC−14R27（NEC）（ビデオ端子、リモコン付） 安い!! ¥26,600

21インチC−21W7（NEC）（ビデオ端子、リモコン付） 音多!! ¥49,800

25・29インチもあります

PC用アベニューパット3 連射・スローOK!! ~~定価¥2,980~~ ¥999

ドラゴンクエストV 導きの書CD＋ ~~定価¥1,554~~ ¥500

FC用パックスパワーグローブ 連射・スローOK!! ~~定価¥10,800~~ ¥950

PC用ターボスティック 連射OK!!（NEC） ~~定価¥6,800~~ ¥1,980

今、静かなブーム！ バーチャルシューティング ロックオン（セガ）

1セット−¥ 5,800
2セット−¥11,100

複数チームプレイOK!!　1人プレイOK!!

新作予約 も受付中!!（発売日到着）

今日 ★お店にTELする
①在庫、合計金額を聞く
住所、氏名、電話番号を伝える
③保護者電話確認（18才未満の方）

次の日 ★商品到着
①ヤマト運輸のドライバーに代金を払う
②８日以内の返品は可（送料自己負担）
但し開封後の返品はご遠慮下さい。

ワーロードです　4F 中古コーナー　2F 新品コーナー

ワーロードが自信をもっておすすめします!!

アイフレンドNX NEW（効果）

紫外線カット	チラツキカット	可視光線カット	反射光カット	静電気カット	電磁波カット	X 線カット

アイフレンドNEW（効果）

アイフレンドNEW { 14・15インチ…¥ 8,000 / 18・19インチ…¥12,000

アイフレンドNX NEW { 14・15インチ…¥12,000 / 18・19インチ…¥18,000

※各種37インチまであります

画面が鮮明!!　目が疲れない!!　アイフレンド　肩こり、イライラ解消!!　取付けワンタッチ!!

ハード新品

（任天堂）スーパーファミコン本体 定価¥24,272 ☎

（任天堂）ゲームボーイ本体 定価¥9,515 ☎

（任天堂）ファミコン本体 定価¥14,800 ☎

メガドライブ2（セガ）（メガCDにも接続OK！）定価¥12,800 ¥9,780

メガCD−2（セガ）（メガドライブにも接続OK!!）定価¥29,800 ¥22,800

ゲームギアプラスワン（セガ）（ソニックII付・ぷよぷよ付）各☎

PCエンジン（NEC）DUO−R 定価¥39,800 ¥29,800

PCエンジン（NEC）コアグラフィックスII 定価¥19,800 ¥11,980

PCエンジン（NEC）スーパーロムロム 定価¥47,800 ¥27,800

DUO用バッテリーセット 定価¥27,800 ¥10,000

DUO用バッテリーパック 定価¥12,800 ¥4,000

NEWワンダーメガ（ビクター）（6ボタンワイヤレスパット付）定価¥59,800 ☎

SFC用（エポック社）バーコードバトラーインターフェイス 定価¥2,300 ¥500

スーパーファミコン新品

タイトル	価格
コンバットライブス / ラッシングビート	各¥1,500
つっぱり大相撲 / キャプテン翼III / スーパーリニアボール / バトルドッジボール	各¥2,800
ドラゴンズアース / BURAI八玉の勇士伝説	各¥3,000
スーパーフォーメーションサッカー / 半熟英雄 / スーパー伊忍道打倒信長 / バーディートライ / ワールドクラスラグビー	各¥3,800
スーパーダンクスター / ジャングルウォーズII	各¥4,000
スーパーワギャンランドII / マジックソード / スターフォックス / ウルティメイトフットボール / 2020年スーパーベースボール / 奇々怪界	各¥4,800
ノイギーア / ポップンツインビー / テクモNBAバスケットボール	各¥5,500
ヒーロー戦記 / THE麻雀闘牌伝	各¥5,800
ミッキーのマジカルアドベンチャー / エルナード / バトルサッカー / インターナショナルテニスツアー	各¥6,000
スーパーボンバーマン / WWFロイヤルランブル / ストリートファイターII / ワールドサッカー	各¥6,800
スーパーマリオカート / 餓狼伝説 / スーパーバックトゥザフューチャーII / MVPベースボール / ウイニングポスト / NELフットボール / スーパータリカン / スーパーフォーメーションサッカーII / 真女神転生 / 美少女戦士セーラームーン / ゴーストスイーパーGS美神 / 課長 島耕作 / 新日本プロレス / ラスベガスドリーム / ダライアスフォース / 遙かなるオーガスタII / 天舞スピリッツ / スーパーエアダイバー / 神聖紀オデッセリア / マリオとワリオ・樹帯戦記 / サラブレッドブリーダー / スーパーパワーリーグ・GP I / ワールドヒーローズ / トルネコの大冒険 / ファイナルファンタジーUSA / スーパー麻雀大会 / 遙かなるオーガスタ / シルヴァサーガII / 美少女雀士スーチーパイ / スーパーマリオコレクション / 聖剣伝説II	各☎

特別限定セール!! 新品限定品

（P C）バリスティックス	¥500	（SCD）フィーンドハンター	¥2,800
（M D）シャドーオブザビースト	¥500	（M D）スプラッターハウスパートIII	¥2,800
（P C）ワールドサーキット	¥500	（SFC）ファイナルファイトII	¥2,980
（M D）アンデッドライン	¥800	（M D）ザ・キックボクシング	¥3,000
（F C）ドラゴンボールZIII烈戦人造人間	¥800	（SFC）プリンスオブペルシャ	¥3,000
（M D）ブロックアウト	¥800	（F C）三国志II	¥3,000
（SFC）サイバーナイト	¥800	（SFC）ファイナルファンタジーV	¥3,500
（SCD）ザ・デビスカップテニス	¥1,000	（MCD）アフターバーナーIII	¥3,500
（M D）ファステストワン	¥1,000	（MCD）ファイナルファイトCD	¥3,500
（SCD）YAWARA	¥1,200	（SFC）スーパーバレーII	¥3,800
（M D）エグザイル	¥1,500	（SFC）龍騎兵団ダンザルブ	¥3,800
（M D）夢幻戦士ヴァリス	¥1,500	（SCD）コズミックファンタジーIII	¥3,800
（SCD）ダウンタウン熱血行進曲	¥1,800	（M D）メガロマニア	¥3,800
（SFC）スーパーファイヤープロレスリング	¥1,800	（M D）ペアナックルII	¥4,000
（P C）麻雀覇王伝カイザーズクエスト	¥2,500	（SFC）バットマンリターンズ	¥4,500
（SFC）パワーアスリート	¥2,500	（SFC）横山光輝三国志	¥4,500
（SFC）スーパーF1サーカスリミテッド	¥2,500	（P C）元朝秘史	¥4,800
（F C）三国志	¥2,500	（SFC）ラッシングビート乱	¥4,800
（M D）三国志II	¥2,500	（SFC）クレヨンしんちゃん	¥4,800
（SFC）ザ・キングオブラリー	¥2,500	（SFC）全日本プロレス	¥4,800
（SCD）エグザイルII	¥2,500	（SFC）大爆笑！人生劇場ドキドキ青春編	¥4,800
（SCD）BURAI II 闇皇帝の逆襲	¥2,500	（SFC）ソードワールドSFC	¥4,800
（CDR）BURAI I 八玉の勇士伝説	¥2,500	（SFC）スーパースコープ	☎激安!!
（SCD）幻蒼大陸オレーリア	¥2,500	（P C）ストリートファイターIIダッシュ	☎激安!!
（M D）スプラッターハウスパートIII	¥2,800	（SFC）ストリートファイターIIターボ	☎激安!!

毎週金曜日に、さらに安くなる週間情報発表!! ➡ ☎

ファミコン新品

タイトル	価格
ピザポップ / SDガンダムIII英雄戦記 / テトラスター	各¥800
熱血硬派くにおくん / ベースボールファイター	各¥1,200
ナムコクラシックII / がんばれゴエモン外伝II / ロイヤルブラッド・ランベルール / パチンコ大作戦I / エキサイティングラリー / ファイナルラップ / ハリキリスタジアムIII / ロボッ子ウォーズ・ドラゴンウォーズ	各¥1,800
ロックマンII・時代劇だよ全員集合 / ウルトラマン倶楽部III / 熱血高校ドッジボール部 / それ行け熱血ホッケー部	各¥2,500
AD&Dヒーローオブランス / イースIII・ギミック / パチンコ大作戦II / ドンドコドンII / ファミリーサーキット'91 / ファミスタ'93 AD&Dヒルズファー	各¥2,800
ギミアぶれいく / 熱血格闘伝説 / 人生劇場I・スーパーマリオUSA / レッドアリーマII / ドラゴンボールZ I / ワギャンランドIII / 聖鈴伝説リックル	各¥3,500
熱血サッカーリーグ / パチ夫くんII / アメリカ横断ウルトラクイズ / バトルベースボール / ジャストブリード	各¥3,800
ドラゴンクエストI・II・III・IV / ドラゴンボールZ外伝 / パチスロアドベンチャーII	各☎

ゲームボーイ新品

タイトル	価格
詰碁パラダイス / 恋は駆け引き / メガリット	各¥800
オペレーションガンダムGARMS / 統本夢五誉身・怒りの要塞II / 華佗・ドッジボーイ / SD戦国伝I / トキオ戦鬼 / 太陽の勇者ファイバード	各¥1,800
プロ野球スタジアム'91 / ダンジョンランド	各¥2,000
ウルティマGB	¥2,800
ザ・グレイトバトル外伝 / ダブル役満II / ウィザードリィ外伝III / ファミリージョッキーII / ゼルダの伝説・ダブル役満 / Jカップサッカー	各☎

メガCD新品

タイトル	価格
惑星ウッドストックF.H.B	¥800
ウルフチャイルド / Aランクサンダー	各¥3,500
プロ野球スーパーリーグCD / シムアース	各¥4,000
アネット再び	¥4,500
テパステイター / らんま1/2白関愛歌	各¥5,500
三国志III	¥7,980
ウイニングポスト・笑うせえるすまん / ソニックザヘッジホッグCD / 元朝秘史	各☎

ゲームギア新品

タイトル	価格
プロ野球GGリーグ	¥2,800
GGアレスタII	各☎

メガドライブ新品

タイトル	価格
アトミックロボキッド / グラナダ / マーベルランド / ディックトレーシー / カメレオンキッド	各¥800
ファンタジア / ストームロード・カース / ヘビーユニット・ダーナ / シーザーの野望II	各¥1,200
ビーストウォリアーズ / スパイダーマン / ちびまる子ちゃんわくわくショッピング / コラムス・ / スーパーエアーウルフ	各¥1,800
マジンサーガ / バットマンリターンズ / バハムート戦記 / ウルトラマン / マスターオブウェポン / ファイヤームスタング / 中嶋悟F1ヒーローMD / G−LOC	各¥2,800
クライング・バトルトーズ / アウトラン2019	各¥3,500
デザートストライク / スーパー忍II / パワーモンガー / NBAバスケットブルズVSレイカーズ	各¥4,800
元朝秘史 / NBAプレイオフブルズVSブレイザーズ	各¥5,980
ああ播磨灘 / ガントレット / ストリートファイターIIダッシュプラス / ぷよぷよ / ONE on ONE / ガンスターヒーローズ	各☎

スーパーCDR新品

タイトル	価格
シャドーオブビースト / ビルダーランド	各¥800
ゲイングランドSX / ダブルドラゴンII / イメージファイトII	各¥1,800
パステルライム / ジェノサイド・ブロウニング / F1チームシュミレーションプロジェクトF	各¥2,800
キアイダン00・メタモジュピター / ソーサリアン / カラーウォーズ（両対応） / シェイプシフター / クレストオブウルフ / 井上麻美この星にたった1人のキミ / テクモワールドカップサッカー / フォーセットアムール / らんま1/2元祖無差別格闘流	各¥3,800
スライムワールド / シムアース	各¥4,000
ブラックホールアサルト / トップをねらえVol. II / 眠れぬ夜の小さなお話	各¥4,800
パチ夫くん笑う宇宙	¥5,500
オルゴール / ゼロヨンチャンプII	各¥5,980
宇宙戦艦ヤマト / 天外魔境II卍丸・天外魔境風雲カブキ伝 / ダンジョンマスターセロンズクエスト / ミスティックフォーミュラ・メタルエンジェル / 真・女神転生 / 麻雀クリニックスペシャル / 麻雀オンザビーチ / 機動警察パトレイバー・幽遊白書 / 元朝秘史・三国志III	各☎

PCエンジン新品

タイトル	価格
ダライアスプラス / ドラゴンEGG / オペレーションウルフ	各¥800
トリッキー・沙羅曼蛇 / ブラッディウルフ / ラスタンサーガII / クラックス	各¥1,200
源平討魔伝巻の弐 / 高橋名人の新冒険島 / ポピュラス / サイバードッジ	各¥1,800
サンダーブレード / 熱血高校サッカーPC編 / TVスポーツフットボール / NHK太平記 / イメージファイト / ファイヤープロレスIII・サイバーナイト	各¥2,800
ストラテコ・スーパー桃太郎電鉄I / TVスポーツアイスホッケー / TVスポーツバスケットボール	各¥3,500
スーパー桃太郎電鉄II / パワーテニス	各¥3,800
ゼロヨンチャンプ	¥4,980

CDR新品

タイトル	価格
太平記 / 秘宝伝説クリスの冒険 / ライジングサン / 魔笛伝説アストラリウス	各¥800
ぎゅわんぶらあパズルコレクション / コブラII・ウルトラBOX6号 / クイズまるごとTHEワールド / クイズアベニューI	各¥1,500
横山光輝・真三国志	¥2,800
上海IIIドラゴンズアイ / ゼロウィング	各¥3,980

部品新品

品名	価格
ファミコン	
A.Cアダプター	¥1,350
RFスイッチブースター	¥1,350
Iコントローラー	¥1,170
IIコントローラー	¥1,350
十字ゴム	¥200
AGゴム	¥100
変換器	¥300
スーパーツインブースター	¥1,980
RFケーブル	¥400
ジョイカードマークII	¥1,792
DC用ACアダプター	¥1,350
DC用カードクリーナー	¥2,400
ツイン用ACアダプター	¥2,900
ゲームボーイ	
充電式アダプター	☎
通信ケーブル	¥1,131
ACアダプター	¥1,350
カーアダプター	¥2,282
充電用ケーブル	¥400
ライトボーイ	☎
ワイドボーイ	☎
イヤホーン	¥971
4人用アダプター	¥300
スーパーファミコン	
ステレオAVケーブル	¥1,500
S端子ケーブル	¥2,500
十字・ABXY・スタート各ゴム	¥200
L・Rゴム	¥100
純正コントローラー	¥1,500
スーパージョイカード	¥2,480
アスキーパット	¥2,882
スーパーホリコマンダー	¥2,412
ホリファインティングコマンダーGOLD	☎
イマジュアパット・プロパット	各☎
スーパーマルチタップ	☎
ハイパービーム	¥3,980
CPSファイター	☎
CPSP用コードレスアダプター	☎
コマンドコントローラー必殺	☎
ホリファイティングスティック	☎
メガドライブ	
ファイティングバットGB	¥2,500
ACアダプター（GG対応）	¥1,300
RFオートスイッチBOX	¥1,800
MD II用RFユニット	¥2,000
DINプラグコード	¥800
MD用ステレオDINコード	¥2,000
セガタップ	☎
セガマウス	☎
アスキーファイタースティックMD	☎
アスキーパットMD6	☎
XMD2RGBIS	☎
MCD用バックアップRAMカートリッジ	☎
ゲームギア	
充電式バッテリーパック	☎
カーアンテナ	☎
カーアダプターII	☎
TVチューナーパック	¥9,900
VSケーブル	¥1,400
PCエンジン	
ターボパットグレー	¥2,412
マルチタップ	¥2,232
RFユニット	¥4,482
AVケーブル	¥1,200
ACアダプター	¥1,200
十字・I II RUN各ゴム	各¥50
天の声バンク	☎
コードレスマルチセット	☎
コードレスパット	☎
バーチャルクッション	☎
スティックアダプターXHES	¥2,500
マウス	☎
メモリーベース128	☎
アベニューパット6	☎激安!!
インターフェイス用ACアダプター	¥2,000
スーパーシステムカード	☎
S・CC用ACアダプター	¥1,980
DUO用ACアダプター	¥1,980
DUOモニター	☎
モニター用バッテリーパック	¥3,814
モニター用AV接続ケーブル	¥980
モニター用カーアダプター	¥4,032
DUO用カーアダプター	¥5,520
G T	
TVチューナー	☎
ACアダプター	¥2,900
カーアダプター	¥3,510
対戦用GOMケーブル	¥980
マルチ・C各キット	各☎
その他	
AVセレクター	☎
ゲームセレクターAV	☎

★中古の販売・買取り始めました（中古ソフトも決算大処分！）

買取承諾書（ファミ通No.250号）

氏名		年令	才	保護者氏名	㊞
住所	〒			TEL	
ソフト名	1	4	7		
	2	5	8		
	3	6	9		

コピー可

信頼と実績の ワーロード ファミコンショップ
〒464 名古屋市千種区今池5-22-16
通信販売専用電話 ☎052-733-1996（代）
受付時間/AM10:00〜PM7:30（日・祝日も受付配達OK！）

The Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

SF スーパーファミコン

9月発売のソフト

17日	ファイナルセット＜FORUM＞ 8500円(予価)/カートリッジ
17日	NFLフットボール＜コナミ＞ 9000円/カートリッジ
17日	課長 島耕作 THE SUPER BUSINESS ADVENTURE＜ユタカ・バンダイ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
19日	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～＜チュンソフト＞ 9600円/バックアップカートリッジ
22日	MASTERS 遥かなるオーガスタ2＜ティーアンドイーソフト＞ 9900円/バックアップカートリッジ
22日	戦国伝承＜データイースト＞ 8800円/カートリッジ
23日	SD機動戦士ガンダム2＜エンジェル＞ 8800円/カートリッジ
23日	ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディ＜バナレックス・バンダイ＞ 8800円/カートリッジ
24日	GO! GO! ドッジリーグ＜パック・イン・ビデオ＞ 7800円/カートリッジ
24日	ダライアスフォース＜タイトー＞ 8800円/カートリッジ
30日	本格麻雀 徹萬＜ナグザット＞ 7800円/カートリッジ
30日	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム＜徳間インターメディア＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

1日	レッド・オクトーバー＜アルトロン＞ 8800円/カートリッジ
1日	トリネア＜やのまん＞ 9800円/バックアップカートリッジ
1日	スーパー3Dベースボール＜ジャレコ＞ 12800円/バックアップカートリッジ
8日	スーパー競走馬 風のシルフィード＜キングレコード＞ 9300円/バックアップカートリッジ
8日	バイキングの大迷惑＜ティーアンドイーソフト＞ 8800円/カートリッジ
15日	スズカエイトアワーズ＜ナムコ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
22日	**■らんま1/2 朱猫団的秘宝＜東宝＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ**
22日	アークス・スピリッツ＜サミー＞ 8900円/カートリッジ
22日	装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード＜タカラ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
22日	ミラクルガールズ＜タカラ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
29日	将棋 風林火山＜ポニーキャニオン＞ 8800円/バックアップカートリッジ
29日	はた山ハッチのパロ野球ニュース! 実名版＜エポック社＞ 9800円/バックアップカートリッジ
29日	ドラッキーの草やきう＜イマジニア・ズーム＞ 9800円/バックアップカートリッジ
29日	ジミーコナーズのプロテニスツアー＜ミサワエンターテインメント＞ 8900円/カートリッジ
29日	アクトレイザー2 沈黙への聖戦(仮題)＜エニックス＞ 9300円/カートリッジ
29日	龍虎の拳＜ケイ・アミューズメントリース＞ 9800円/カートリッジ
29日	クラシック・ロード＜ビクター エンタテインメント＞ 9800円/バックアップカートリッジ
下旬	バトルマスター～究極の戦士たち～＜東芝EMI＞ 9800円(予価)/カートリッジ
下旬	スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞ 9800円/カートリッジ
下旬	超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー＜ザムス＞ 8800円(予価)/カートリッジ
10月	スーパーカジノ シーザースパレス＜ココナッツジャパン＞ 8980円/カートリッジ
10月	ユートピア＜EPIC・ソニーレコード＞ 9500円/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

5日	ファイナル・ノックアウト＜パック・イン・ビデオ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
5日	アクタリオン＜テクモ＞ 8900円/バックアップカートリッジ
12日	**■スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇＜日本物産＞ 9800円/カートリッジ**
12日	ファイナル・ストレッチ＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12日	若貴大相撲 ～夢の兄弟対決～＜イマジニア＞ 9800円/バックアップカートリッジ
12日	ダイナミックスタジアム＜サミー＞ 8500円(予価)/カートリッジ
12日	ソルスティスII＜EPIC・ソニーレコード＞ 9500円/バックアップカートリッジ
13日	リディック・ボウ ボクシング＜マイクロネット＞ 8400円(予価)/バックアップカートリッジ
15日	モータルコンバット＜アクレイムジャパン＞ 9800円(予価)/カートリッジ
19日	**■化学者ハリーの波乱万丈＜アルトロン＞ 8900円/カートリッジ**
19日	やまねこバブジーの大冒険＜パック・イン・ビデオ・ポッポ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
26日	アクセルブリッド＜トミー＞ 9800円(予価)/カートリッジ
26日	テクモスーパーボウル＜テクモ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
26日	ヤダモン ワンダランドドリーム＜徳間インターメディア＞ 8800円/バックアップカートリッジ
26日	**■デザートファイター -砂の嵐作戦-＜セタ＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
26日	**■アラジン＜カプコン＞ 9000円/カートリッジ**
26日	**■リトル・マジック＜アルトロン＞ 8900円/カートリッジ**
27日	**■岡本綾子とマッチプレイゴルフ＜ツクダオリジナル＞ 9700円/バックアップカートリッジ**
中旬	パチスロラブストーリー＜ココナッツジャパン＞ 9800円/カートリッジ
下旬	ファイアーエムブレム 紋章の謎(仮題)＜任天堂＞ 9800円[込]/バックアップカートリッジ
下旬	美神伝説 Zoku＜マジファクト＞ 9800円/カートリッジ
下旬	アレサ＜やのまん＞ 9800円/バックアップカートリッジ
下旬	ソード・マニアック＜東芝EMI＞ 8600円(予価)/カートリッジ
下旬	F-15 スーパー ストライクイーグル＜アスミック＞ 9600円/カートリッジ
下旬	ソウル＆ソード＜ザムス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	**■ランセイバー＜ホリ電機＞ 8500円(予価)/カートリッジ**
11月	**■abc MONDAY NIGHT FOOTBALL(仮題)＜データイースト＞ 9000円/バックアップカートリッジ**
11月	**■仮面ライダー～恐怖!復活のショッカー軍団!!～＜バンダイ＞ 9800円(予価)/カートリッジ**
11月	イースIV MASK OF THE SUN＜トンキンハウス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	オリビアのミステリー＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
11月	夢幻の如く＜インテック＞ 9800円/バックアップカートリッジ
11月	クールスポット＜ヴァージンゲーム＞ 8900円/カートリッジ
11月	アルディライトフット＜アスキー＞ 9800円(予価)/カートリッジ
11月	スーパーUNO＜トミー＞ 8500円(予価)/カートリッジ
11月	遊人 雀獣学園＜バリエ＞ 8900円(予価)/カートリッジ
11月	スーパーH.Q(仮題)＜タイトー＞ 8900円(予価)/カートリッジ
11月	スーパーJカップサッカー＜ジャレコ＞ 9000円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	実戦! パチスロ必勝法＜サミー＞ 9500円(予価)/カートリッジ
11月	餓狼伝説2＜タカラ＞ 9980円(予価)/カートリッジ
11月	モンスターメーカー3～光の魔術師＜ソフエル＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	T.M.N.T.～ミュータントウォーリアーズ～＜コナミ＞ 9800円/カートリッジ
11月	エアロ・ザ・アクロバット＜サンソフト＞ 8500円/カートリッジ
11月	スーパースターウォーズ 帝国の逆襲＜ビクター エンタテインメント＞ 9800円/カートリッジ
11月	バスタード～暗黒の破壊神～＜コブラチーム＞ 9800円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	**■NBAプロバスケットボール ブルズVSサンズ＜EAビクター＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
3日	ワールドクラスラグビー2～国内激闘編'93～＜ミサワエンターテインメント＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
10日	キーパー＜データム・ポリスター＞ 7200円/カートリッジ
10日	スーパー勝馬投票券(仮題)＜ミサワエンターテインメント＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
17日	**■BING BING! BINGO＜ケイエスエス＞ 8900円/カートリッジ**
17日	**■ドラえもん2～のび太のトイズランド大冒険～＜エポック社＞ 8000円/カートリッジ**
17日	**■ロックマンX＜カプコン＞ 9500円/カートリッジ**
17日	ラストショット＜サミー＞ 9500円/カートリッジ
27日	新桃太郎伝説＜ハドソン＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
上旬	スーパーホッケー'94＜ヨネザワPR21＞ 8900円(予価)/カートリッジ
上旬	ファーストクイーン＜カルチャーブレーン＞ 9800円(予価)/カートリッジ
中旬	パチンコウォーズ2＜ココナッツジャパン＞ 9800円(予価)/カートリッジ
中旬	イデアの日＜ショウエイシステム＞ 9700円/バックアップカートリッジ
下旬	**■サッカーキッド＜やのまん＞ 8800円(予価)/カートリッジ**
下旬	総合格闘技アストラルバウト2(仮題)＜キングレコード＞ 9700円(予価)/カートリッジ
12月	**■カブキロックス＜アトラス＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
12月	トップレーサー2＜ケムコ＞ 8500円/カートリッジ
12月	スーパードラッケン＜ケムコ＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	スーパー麻雀2 本格4人打ち!＜アイマックス＞ 8800円/バックアップカートリッジ
12月	ブロック＜アクティビジョン＞ 8900円/カートリッジ
12月	白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3＜EPIC・ソニーレコード＞ 8900円/カートリッジ
12月	サイボーグ009＜ベック＞ 8800円/カートリッジ
12月	T2 ザ・アーケードゲーム(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 8900円(予価)/カートリッジ
12月	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
12月	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ!くにおくん＜テクノスジャパン＞ 9600円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ホーリーストライカー＜ヘクト＞ 8800円/カートリッジ
12月	信長の野望・覇王伝＜光栄＞ 12800円/バックアップカートリッジ
12月	喜国雅彦の雀闘士銅鑼王2＜パウ＞ 8900円/カートリッジ
12月	エスパークス＜トミー＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	宇宙レース アストロGO! GO!＜メルダック＞ 9800円(予価)[込]/カートリッジ
12月	お茶の間伝説＜アイ・ジー・エス＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	スーパー究極ハリキリスタジアム＜タイトー＞ 9500円/カートリッジ
12月	キング・オブ・モンスターズ2＜タカラ・アミューズメント＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12月	スーパー人生ゲーム＜タカラ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12月	剣勇伝説YAIBA＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦(仮題)＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	幽☆遊☆白書(仮題)＜ナムコ＞ 9600円(予価)/カートリッジ
12月	中嶋悟監修 スーパーF1ヒーロー(仮題)＜バリエ＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	エースをねらえ!＜日本テレネット＞ 9400円(予価)/カートリッジ
12月	けろけろけろっぴの冒険日記～眠れる森のけろりーぬ～＜キャラクターソフト＞ 6980円(予価)/カートリッジ
12月	スーパーピンボール ビハインド ザ マスク＜メルダック＞ 9800円(予価)[込]/カートリッジ
12月	タイムスリップ＜ビック東海＞ 8500円(予価)/カートリッジ
12月	ザ・ラストバトル＜テイチク＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト＜パック・イン・ビデオ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
12月	北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道＜東映動画＞ 9700円/カートリッジ
12月	超ゴジラ＜東宝＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12月	すごいへべれけ＜サンソフト＞ 8500円/カートリッジ
12月	スーパーリアル麻雀PIV＜セタ＞ 9800円/カートリッジ
12月	ラッシング・ビート修羅＜ジャレコ＞ 9700円(予価)/カートリッジ
12月	スリーセブンファイター＜バップ＞ 価格未定/カートリッジ
12月	ダービースタリオンII＜アスキー＞ 12800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	R-TYPE III＜アイレム＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12月	大工の源さん(仮題)＜アイレム＞ 8900円(予価)/カートリッジ
12月	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー＜コナミ＞ 9000円/バックアップカートリッジ
12月	ロマンシング サ・ガ2＜スクウェア＞ 9900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	美少女剣士ぽっぷるメイル(仮題)＜日本ファルコム＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	フラッシュバック＜サンソフト＞ 9600円/カートリッジ
12月	レミングス2(仮題)＜サンソフト＞ 9600円/カートリッジ
12月	アルカエスト＜スクウェア＞ 8800円(予価)/カートリッジ
12月	がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス＜コナミ＞ 9800円/カートリッジ
12月	スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト＜ヒューマン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ヒューマングランプリ2＜ヒューマン＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	決戦!ドカポン王国IV-伝説の勇者たち-＜アスミック＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	す～ぱ～ぷよぷよ＜バンプレスト＞ 8200円(予価)/カートリッジ
12月	スーパー本命 GI制覇＜日本物産＞ 9800円/バックアップカートリッジ
12月	鉄道王 レールロードタイクーン＜アイ・ジー・エス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ドラゴンボールZ 超武闘伝2＜バンダイ＞ 9800円/カートリッジ

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月上旬	**■スーパーヅガン ハコテン城からの招待状＜EAビクター＞ 9800円/カートリッジ**
'94年1月中旬	ヤング・メーリン＜ヴァージンゲーム＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年1月下旬	**■SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 9800円(予価)/カートリッジ**
'94年1月下旬	**■NFLプロフットボール'94＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ**
'94年1月下旬	**■ストバスヤロウ将＜ビーアイ＞ 9000円(予価)/カートリッジ**
'94年1月下旬	伊達公子のバーチャルテニス＜ビーアイ＞ 9000円(予価)/カートリッジ
'94年1月下旬	バーチャルウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年1月	**■アイ・オブ・ザ・ビホルダー＜カプコン＞ 12800円/バックアップカートリッジ**
'94年1月	**■緋王伝～魔物達との誓い～＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/カートリッジ**
'94年1月	**■鉄腕アトム＜ザムス＞ 9000円(予価)/カートリッジ**
'94年1月	忍者ウォーリアーズ(仮題)＜タイトー＞ 9300円(予価)/カートリッジ
'94年1月	へべれけのぽぷーん(仮題)＜サンソフト＞ 8500円/カートリッジ
'94年1月	ロックマンズサッカー＜カプコン＞ 9500円/カートリッジ
'94年1月	バトルトード＜メサイヤ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年1月	鋼鉄の騎士2-砂漠のロンメル軍団-＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年1月～2月	サウンドファクトリー音楽工房(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年2月中旬	**■G2ジェノサイド＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ**
'94年2月下旬	**■押忍!空手部＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ**
'94年2月	**■ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー＜インフォコム＞ 9200円/カートリッジ**
'94年2月	バトルガールズ(仮題)＜パウ＞ 8900円/カートリッジ
'94年2月	迦桜羅王＜EPIC・ソニーレコード＞ 価格未定/カートリッジ
'94年2月	戦え原始人3 主役はやっぱりJOE＆MAC(仮題)＜データイースト＞ 8500円(予価)/カートリッジ
'94年2月	あさめしまえにゃんこ＜ザムス＞ 8800円(予価)/カートリッジ
'94年2月	EAサッカー(仮題)＜EAビクター＞ 9800円/カートリッジ
'94年2月	斬IIIスピリッツ＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/カートリッジ
'94年2月	サージェント サンダース コンバット＜ヨネザワPR21＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年2月	ジグザグ・キャット(仮題)＜デンズ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月下旬	紫炎～ザ・ブレードチェイサー～＜ダイナミック企画＞ 9600円(予価)/カートリッジ
'94年3月	バハ1000(仮題)＜アクティビジョン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	アンダーカバーコップス＜アイレム＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年3月	ソニックブラストマン2(仮題)＜タイトー＞ 9300円(予価)/カートリッジ
'94年3月	スーパーアリズボクシング＜ヴァージンゲーム＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年3月	スーパーダブル役満＜バップ＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	天使の詩～白き翼の祈り～＜日本テレネット＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	ダークキングダム＜日本テレネット＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	スーパーハスラー＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	シャドウラン＜データイースト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月	ザ・グレイトバトル外伝2 祭だワッショイ＜バンプレスト＞ 9500円(予価)/カートリッジ
'94年3月	**■NHLプロホッケー'94＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ**
'94年4月	メルヘンアドベンチャー コットン100%＜データム・ポリスター＞ 8900円/カートリッジ
'94年4月	ローマ興亡史＜マイクロネット＞ 8800円/バックアップカートリッジ
'94年4月	**●飛龍の拳コレクションI II IIIプラスワン＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ**
'94年5月	かまいたちの夜＜チュンソフト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年8月	**■シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年8月	アップルシード＜ヴィジット＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年10月	**■スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ**
'94年	**■雲にのる＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年	熱血バレーボール ニッポン チャチャチャ＜パック・イン・ビデオ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
'94年	川釣り(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
'94年	**●スーパーウルトラベースボール2'94＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ**

発売日未定のソフト

	■ラプラスの魔＜やのまん＞ 9800円/バックアップカートリッジ
	■魔神転生＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	■マジパラ＜ティーアンドイーソフト＞ 価格未定/カートリッジ
	■ワールドワイドサッカー(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
	■シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	■Jリーグスーパーサッカー(仮題)＜ハドソン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	横山光輝 三国志2＜エンジェル＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	高校サッカー 全国制覇の夢＜サンソフト＞ 8000円/カートリッジ
	MOTHER 2 ギーグの逆襲＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ストリートダンク(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
	永遠のフィレーナ＜徳間インターメディア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	スペース・ファンキー B.O.B＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
	フォーチュンクエスト ダイスをころがせ＜ザムス＞ 9800円(予価)/カートリッジ
	トールキンの指輪物語～第一話～＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ヴェルヌワールド＜ザムス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	サンサーラナーガII＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	甲子園3＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ノスフェラトゥ＜セタ＞ 価格未定/カートリッジ
	マスターオブモンスターズ(仮題)～大魔王ガイヤの誕生～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
	ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
	アミュージングドリーム＜タカラ・アミューズメント＞ 8800円/カートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ
	フェイスボール2000＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	ドラゴンクエストI・II＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ザ・心理ゲームII＜ヴィジット＞ 価格未定/カートリッジ
	スーパー将棋2＜アイマックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ブレヒストリック(仮題)＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	CIVILIZATION(仮題)＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	グランプリジョッキー(仮題)＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	バトルZEQUE伝＜アスミック＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	南国少年パプワくん(仮題)＜エニックス＞ 価格未定/カートリッジ
	ウイニングジョッキー(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	スーパーパックランド(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	ザ ブルークリスタルロッド＜ナムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	Ole! Ole! Jリーグ(仮題)＜エポック社＞ 価格未定/カートリッジ
	ナイスDEショット＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
	SDガンダムX2(仮題)＜バンダイ＞ 価格未定/カートリッジ
	ウルフェンシュタイン3D(仮題)＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
	ガイア幻想紀(仮題)＜エニックス＞ 価格未定/カートリッジ
	ウィー アー バック＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
	真・麻雀＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
	ウルティマ7＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/カートリッジ
	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング～真拳闘王伝説～＜ソフエル＞ 8900円/カートリッジ
	FXトラックス(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
	ドラゴンクエストVI＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	影忍シャドウストーカー(仮題)＜アテナ＞ 価格未定/カートリッジ
	SFC原人＜ハドソン＞ 価格未定/カートリッジ
	Runes of Virtue ウルティマ外伝＜EAビクター＞ 9800円/バックアップカートリッジ
	GOOF TROOP(仮題)＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
	真・女神転生II＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	テトリス武闘外伝＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	F-1 GRAND PRIX PART III(仮題)＜ビデオシステム＞ 価格未定/カートリッジ
	ブレインロード＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	FEDA(フェーダ)＜やのまん＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	●新・熱血硬派 くにおたちの挽歌(仮題)＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ

FC ファミコン

9月発売のソフト

17日	パチスロアドベンチャー2 そろっ太くんのパチスロ探偵団＜ココナッツジャパン＞ 6900円/カートリッジ
21日	テトリス フラッシュ＜任天堂＞ 5900円[込]/カートリッジ

10月発売のソフト

22日	**■大工の源さん2-赤毛のダンの逆襲-＜アイレム＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
下旬	**■バトルラッシュ＜ビーアイ＞ 2800円/データック専用カートリッジ**
下旬	**■幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会＜バンダイ＞ 2800円(予価)/データック専用カートリッジ**
下旬	**■ろくでなしブルース＜バンダイ＞ 7800円(予価)/バックアップカートリッジ**
10月	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!＜キャラクターソフト＞ 4980円(予価)/カートリッジ
10月～11月	アルマジロII＜アイ・ジー・エス＞ 6900円/カートリッジ

11月発売のソフト

5日	**■ロックマン6～史上最大の戦い!!～＜カプコン＞ 7800円/カートリッジ**
12日	時空の翼＜ジー・アミューズメンツ＞ 6500円/カートリッジ
11月	RPG人生ゲーム＜タカラ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
11月～12月	少年魔術師インディー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ

12月発売のソフト

3日	**■チップとデールの大作戦2(仮題)＜カプコン＞ 5800円/カートリッジ**
17日	桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
中旬	インディ・ジョーンズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	熱血!すとりーとバスケット～がんばれ DUNK HEROES～＜テクノスジャパン＞ 6500円(予価)/カートリッジ
12月	**●囲碁指南'94＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ**

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月	源さんのクイズトライアスロン(仮題)＜アイレム＞ 6500円(予価)/カートリッジ

発売日未定のソフト

	なかよしといっしょ＜ユタカ・バンダイ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
	グローブビート＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
	レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
	スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
	ゼルダの伝説1＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
	オーバーロード＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ラブクエスト＜徳間インターメディア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	●ファミスタ'94＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ

PC PCエンジン

9月発売のソフト

24日	メタルエンジェル＜パック・イン・ビデオ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
24日	麻雀クリニックスペシャル＜ナグザット＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
30日	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史＜光栄＞ 9800円/スーパーCD-ROM専用
30日	機動警察パトレイバー グリフォン篇＜リバーヒルソフト＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
30日	麻雀オンザビーチ＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
30日	幽☆遊☆白書＜バンプレスト＞ 8800円/スーパーCD-ROM専用

10月発売のソフト

2日	三國志III＜光栄＞ 14800円/スーパーCD-ROM専用

15日	パワーリーグ'93＜ハドソン＞　6800円/Huカード
22日	スタートリング・オデッセイ＜レイ・フォース＞　8200円/スーパーCD-ROM専用
22日	シルフィア＜トンキンハウス＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	**■マジクール＜NECホームエレクトロニクス＞　6800円/スーパーCD-ROM専用**
29日	GALAXY刑事GAYVAN＜インテック＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻＜コナミ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	Might＆MagicIII＜ハドソン＞　6800円/スーパーCD-ROM専用
10月	真・女神転生＜アトラス＞　8800円/スーパーCD-ROM専用

11月発売のソフト

26日	フェイスボール＜リバーヒルソフト＞　7200円/スーパーCD-ROM専用
26日	モンスターメーカー 闇の竜騎士＜NECアベニュー＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	ルイン＜ビクター エンタテインメント＞　8800円/スーパーCD-ROM専用
中旬	SWORD MASTER(仮題)＜ライトスタッフ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
11月	**■インペリアルフォース＜シュールド·ウェーブ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用**
11月	**■PCココロン＜シュールド·ウェーブ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用**
11月	**■クイズDE文化祭＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用**
11月	格闘覇王伝説アルガノス＜インテック＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
11月	ただいま勇者募集中＜ヒューマン＞　7900円(予価)/スーパーCD-ROM専用

12月発売のソフト

3日	機装ルーガ＜工画堂スタジオ＞　8800円/スーパーCD-ROM専用
10日	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD＜パック・イン・ビデオ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
10日	ボンバーマン'94＜ハドソン＞　6800円(予価)/Huカード
22日	イースIV＜ハドソン＞　7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
23日	**■21エモン～めざせホテル王～＜NECホームエレクトロニクス＞　6800円/Huカード**
12月	**■伊賀忍伝 凱王＜日本物産＞　7900円/スーパーCD-ROM専用**
12月	秘密の花園＜徳間書店インターメディア＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	餓狼伝説2＜ハドソン＞　6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
12月	エメラルドドラゴン＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	マーシャルチャンピオン＜コナミ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	フラッシュハイダース＜ライトスタッフ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	ストレイロード＜アイ・ジー・エス＞　7900円(予価)/スーパーCD-ROM専用
12月	ソルモナージュ＜アイレム＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	女神天国＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	マーブルマッドネス＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
'93年	オフ・ザ・ウォール＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
'93年	ホッパーキャット(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/Huカード

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月3日	**■吉本新喜劇＜ハドソン＞　6800円/スーパーCD-ROM専用**
'94年2月	コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～＜日本テレネット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'94年	パラディオン＜パック・イン・ビデオ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'94年	龍虎の拳＜ハドソン＞　6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
'94年	ワールドヒーローズ2＜ハドソン＞　6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
'94年	KO世紀 ビースト三銃士(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞　7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

■闇の血族 遥かなる記憶＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
麻雀レモンエンジェル＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ゴジラ爆闘烈伝＜東宝＞　8800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
もってけたまご＜ナグザット＞　6400円/スーパーCD-ROM専用
ダウンタウン熱血物語＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
アンジェラス2～ホーリー・ナイト～＜アスミック＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
サイレントメビウス＜角川メディア・オフィス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
50th＜テイチク＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞　価格未定/CD-ROM
ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ギャラクシーフォースII＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
天地を喰らう＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ピーターパックラット＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
アルガノス＜インテック＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞　価格未定/Huカード
ヘルファイアー＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード
ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
風の伝説 ザナドゥ＜日本ファルコム＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
芸者ウォリアーズ＜タイトー＞　価格未定/CD-ROM
FRAY -Xak外伝-(仮題)＜マイクロキャビン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ドラゴンナイトIII＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
アルシャーク＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
とらべらーず!～伝説をぶっとばせ～＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ウィザードリィIII・IV＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ブルーフォレスト物語＜ライトスタッフ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ロードス島戦記II＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
YAWARA!2＜ソフィックス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ブラッドギア＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
美少女戦士セーラームーン(仮題)＜バンプレスト＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ブランディッシュ＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
ぽっぷるメイル＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
風霧＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
アトラス＜アートディンク＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
スターブレイカー＜レイ・フォース＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
信長の野望・全国版＜光栄＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

MD メガドライブ

9月発売のソフト

17日	ウイニング・ポスト＜光栄＞　9800円/CD-ROM
17日	ガントレット＜テンゲン＞　7800円/カートリッジ
17日	サンダーホーク＜ビクター エンタテインメント＞　7800円/CD-ROM
17日	笑ゥせえるすまん＜セガ＞　7800円/CD-ROM
23日	マクドナルド～トレジャーランドアドベンチャー～＜セガ＞　6800円/カートリッジ
23日	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD＜セガ＞　8800円/CD-ROM
23日	モンキーアイランド＜ビクター エンタテインメント＞　8800円/CD-ROM
24日	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史＜光栄＞　9800円/CD-ROM
24日	ジョーダン VS バードONEonONE＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
28日	ストリートファイターIIダッシュプラス＜カプコン＞　9800円/カートリッジ

10月発売のソフト

1日	シャイニング・フォースII 古えの封印＜セガ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
8日	ペブルビーチの波涛＜セガ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
15日	コラムスIII＜セガ＞　6800円(予価)/カートリッジ
15日	キング・オブ・ザ・モンスターズ＜セガ＞　8800円(予価)/カートリッジ
22日	Vay(ヴァイ)～流星の鎧～＜シムス＞　7800円/CD-ROM
29日	**■アラジン＜セガ＞　7800円(予価)/カートリッジ**
29日	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞　9800円/CD-ROM
29日	アイ オブ ザ ビホルダー＜ポニーキャニオン＞　7800円(予価)/CD-ROM
29日	アルスラーン戦記＜セガ＞　7800円/CD-ROM
下旬	タイムドミネーター＜ビック東海＞　7800円(予価)/カートリッジ
下旬	F1 CIRCUS CD＜日本物産＞　8800円/CD-ROM
10月～11月	ぽっぷるメイル＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM

11月発売のソフト

5日	**■パーティークイズ MEGA Q＜セガ＞　6800円(予価)/カートリッジ**
19日	**■スペース·ファンキー B.O.B.＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ**
26日	**■T.M.N.T. トーナメントファイターズ＜コナミ＞　8800円/カートリッジ**
26日	アルシャーク＜ポリドール＞　8800円/CD-ROM
26日	テクモスーパーボウル＜テクモ＞　8900円/バックアップカートリッジ
11月	**■ダイナブラザーズ2＜CSK総合研究所＞　8800円(予価)/カートリッジ**
11月	**■Might and MagicIII Isles of Terra＜CSK総合研究所＞　6800円(予価)/CD-ROM**
11月	**■雀皇登龍門＜セガ＞　6800円(予価)/バックアップカートリッジ**
11月	MiG-29＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
11月	クールスポット＜ヴァージンゲーム＞　8000円/カートリッジ
11月	THE IIIRD WORLD WAR＜マイクロネット＞　7800円/CD-ROM
11月	バトルマニア 大吟醸＜ビック東海＞　7800円(予価)/カートリッジ
11月	幽☆遊☆白書外伝＜セガ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	ナイトトラップ＜セガ＞　8800円/CD-ROM
11月	ダークウィザード -蘇りし闇の魔導師-＜セガ＞　6800円/CD-ROM
11月	デビスカップ＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	**■魔天の創滅＜講談社総研＞　価格未定/カートリッジ**
10日	**■テクノクラッシュ(仮題)＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ**
17日	**■ジャングル·ストライク＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ**
17日	**■戦国伝承＜サミー＞　8500円/CD-ROM**
17日	**■リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞　9800円/カートリッジ**
12月	レースドライビン＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
12月	VAMPIRE KILLER＜コナミ＞　7800円/カートリッジ
12月	夢見館の物語＜セガ＞　7800円/CD-ROM
12月	アリズボクシング＜ヴァージンゲーム＞　8000円(予価)/カートリッジ
12月	Pop'n Land＜シュールド・ウェーブ＞　7800円/CD-ROM
12月	ファンタシースターIV＜セガ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	サイキックディテクティヴシリーズVoL.4 オルゴール＜データウェスト＞　価格未定/CD-ROM
12月	真・女神転生＜シムス＞　7800円(予価)/CD-ROM
12月	遥かなるオーガスタ＜セガ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	オーサムポッサム＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
12月	ソニック・スピンボール＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月	**■ジェネラル·カオス(仮題)＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ**
'94年1月	**●NFL'94(仮題)＜EAビクター＞　価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年2月	**●スーパーベースボール2020＜EAビクター＞　価格未定/カートリッジ**
'94年3月	**●NBA'94(仮題)＜EAビクター＞　価格未定/カートリッジ**
'94年	プレゼンス ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

デューン＜ヴァージンゲーム＞　7800円(予価)/CD-ROM
ロードライアット＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
F1(仮題)＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
バーニングフィスト＜セガ＞　8800円(予価)/CD-ROM
NORMY(仮題)＜EAビクター＞　価格未定/カートリッジ
モンスターワールドIV(仮題)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
ブギウギ・ボーリング＜ビスコ＞　6800円/カートリッジ
ウィング・コマンダー＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
アフター　ハルマゲドン＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
夢幻の如く＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
ロードス島戦記＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
いしいひさいちの大政界＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
サージングオーラ＜セガ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
デビルバスター(仮題)＜シムス＞　価格未定/カートリッジ
エイリアン3＜ビック東海＞　価格未定/カートリッジ
ハイパーロードモナーク(仮題)＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM
ハイムドール＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/CD-ROM
スーパーブランディッシュ(仮題)＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM
スーパー大戦略 SCD(仮題)＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM
メタルファング＜ビクター エンタテインメント＞　6900円/カートリッジ
沈黙の艦隊＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
パワードリフト＜電波新聞社＞　価格未定/CD-ROM
大封神伝＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/CD-ROM
MERRY GOROUND＜データウェスト＞　価格未定/CD-ROM
ラングリッサー2(仮題)＜メサイヤ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
ジョーモンタナ　フットボール＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
洗脳ゲーム TEKI･PAKI(テキパキ)＜東亜プラン＞　価格未定/カートリッジ
イースIV・マスク オブ ザ サン(仮題)＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM
ローリングサンダー3＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
蓬莱(ホウライ)学園＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
V.R.(バーチャレーシング)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
ハイブリッドフロント＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
ベア・ナックルIII＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
シャイニング・ローグ(仮題)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
超人スパーク＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
バトルファンタジー＜マイクロネット＞　価格未定/CD-ROM
シャドウラン＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
マルチ野球(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
ダンジョン・マスター2/スカルキープ＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/CD-ROM
AX101(仮題)＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
エアロ・ザ・アクロバット＜サンソフト＞　6800円/カートリッジ
ポピュラス2＜ヴァージンゲーム＞　価格未定/カートリッジ
フラッシュバック＜サンソフト＞　価格未定/カートリッジ
マッドストーカー＜工画堂スタジオ＞　価格未定/カートリッジ

GB ゲームボーイ

9月発売のソフト

17日	ダブル役満II＜バップ＞　4660円/カートリッジ
23日	レミングス＜イマジニア＞　3900円[込]/カートリッジ
24日	エイリアンVSプレデター＜アスク講談社＞　4500円[込]/カートリッジ
25日	ウィザードリィ・外伝III＜アスキー＞　5150円/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

8日	カットビロード＜ナムコ＞　4800円/バックアップカートリッジ
21日	テトリス フラッシュ＜任天堂＞　3900円[込]/カートリッジ
23日	ホイホイ ゲームボーイ版＜光栄＞　4800円(予価)/カートリッジ
29日	**■ロックマンワールド4＜カプコン＞　3900円[込]/カートリッジ**
29日	アメリカ横断ウルトラクイズPART4＜トミー＞　3980円[込]/カートリッジ
10月	クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだぞ＜バナレックス・バンダイ＞　3500円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

19日	**■女神転生外伝 ラストバイブルII＜アトラス＞　5300円/バックアップカートリッジ**
19日	ウルティマ失われたルーン2＜ポニーキャニオン＞　4900円/バックアップカートリッジ
上旬	カービィのピンボール(仮題)＜任天堂＞　価格未定/カートリッジ
中旬	パチ夫くん＜ココナッツジャパン＞　3980円[込]/カートリッジ
11月	アルマジロ外伝＜アイ・ジー・エス＞　3900円[込]/カートリッジ
11月	ルクル＜ビック東海＞　4635円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	UNO スモールワールド＜トミー＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ
11月	T.M.N.T.3～タートルズ危機一発＜コナミ＞　3600円/カートリッジ
11月	それゆけ! スピーディー・ゴンザレス(仮題)＜サンソフト＞　3800円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	**■ダックテイルズ2＜カプコン＞　3500円[込]/カートリッジ**
中旬	インディ・ジョーンズ＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ
12月	**■T2 ザ·アーケードゲーム＜アクレイムジャパン＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ**
12月	**■疾風!アイアンリーガー＜バンダイ＞　価格未定/カートリッジ**
12月	ミッキーマウスV＜ケムコ＞　3900円(予価)/カートリッジ
12月	最後の忍道＜アイレム＞　3500円(予価)/カートリッジ
12月	アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ＜アイレム＞　3800円(予価)/カートリッジ
12月	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合＜テクノスジャパン＞　4800円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
12月	ジェームスボンドII＜EAビクター＞　3900円[込]/カートリッジ
12月	EAサッカー(仮題)＜EAビクター＞　4900円[込]/カートリッジ
12月	幽☆遊☆白書 暗黒武術会編＜トミー＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ
12月	タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2～バスター・バニーのかっとびだいぼうけん～＜コナミ＞　3600円/カートリッジ
12月	怪獣王 ゴジラ＜バンダイ＞　3800円(予価)/カートリッジ
'93年	スターウォーズ＜マイクロワールド＞　4200円[込]/カートリッジ

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月下旬	バーチャルウォーズ＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ
'94年1月	バトルトード＜メサイヤ＞　4200円(予価)[込]/カートリッジ
'94年1月	スーパーマリオランド3 怪力ワリオ(仮題)＜任天堂＞　価格未定/カートリッジ
'94年2月	**■ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー～＜インフォコム＞　4200円/カートリッジ**
'94年2月	**■天地を喰らう＜カプコン＞　4800円[込]/バックアップカートリッジ**

発売日未定のソフト

■ファミスタ3(仮題)＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
■ポコニャン! 夢の大冒険＜東宝＞　3500円[込]/カートリッジ
マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
メトロパニック(仮題)＜日本物産＞　価格未定/カートリッジ
鉄道王II＜デービーソフト＞　3500円[込]/カートリッジ
MAJESTIC MAGICIAN(仮題)＜NICS＞　価格未定/カートリッジ
剣勇伝説YAIBA＜バンプレスト＞　価格未定/カートリッジ
パチ夫くんキャッスル＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ
トムとジェリー2＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ
馬券王V3＜アスミック＞　6500円/バックアップカートリッジ

GG ゲームギア

10月発売のソフト

1日	GGアレスタII＜セガ＞　3800円/カートリッジ
1日	**●ULTIMATE SOCCER＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ**

11月発売のソフト

19日	**■ソニック＆テイルス＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ**
26日	**■魔導物語I～3つの魔導球＜セガ＞　5500円(予価)/バックアップカートリッジ**
11月	妖逢伝ひすい丸-梵天の剣-＜セガ＞　5500円/バックアップカートリッジ
11月	フェイスボール2000＜リバーヒルソフト＞　4500円/カートリッジ

12月発売のソフト

12月	ドナルドダッグの4つの秘宝＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
12月	対戦麻雀・好牌II＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
12月	なぞぷよ2＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

'94年1月以降発売のソフト

'94年	スクラッチゴルフ(仮題)＜シムス＞　価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

アラジン＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
バトルトード＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
リディック・ボウ ボクシング＜マイクロネット＞　価格未定/カートリッジ
マクドナルド(仮題)＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
ソニック・ドリフト(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
女神転生外伝 ラストバイブル＜セガ＞　5500円(予価)/バックアップカートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD·ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD·ROM^{2}で使用すると、CD·ROM^{2}で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	スーパータリカン	7500円	5820円
	マリオとワリオ	6800円[込]	5273円[込]
	聖剣伝説2	9800円	4980円
	スーパーパワーリーグ	9500円	7370円
	Jリーグサッカー プライムゴール	8500円	6600円
	ソード・ワールドSFC	9800円	4835円
	第3次スーパーロボット大戦	9800円	7610円
	ワールドヒーローズ	9800円	7610円
	MVPベースボール	8800円	6830円
	樹帝戦記	9600円	7450円
	スーパースラップショット	8500円	6600円
	サラブレッドブリーダー	9700円	7530円
	エックスゾーン	6500円	5040円
	美少女戦士セーラームーン	9800円	7610円
	ストリートファイターⅡターボ	9980円	5400円
ファミコン	バブルボブル2	5900円	4000円
	うしおととら 深淵の大妖	8800円	5980円
	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	7800円	5300円
	マイティファイナルファイト	6500円	4410円
	FC原人	5800円	3940円
	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	8000円	5430円
	Jリーグ ファイティングサッカー	7900円	5360円
	ダックテイルズ2	5800円	3940円
	パチ夫くん5	8500円	5770円
	クレヨンしんちゃん オラとポイポイ	5800円	3940円
	クレヨンしんちゃん オラとポイポイ(データック専用)	2600円	1710円
	ジョイメカファイト	4900円[込]	3326円[込]
	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	7800円	5300円
	SDガンダム GUNDAM WARS(データック専用)	2800円	1900円
	ぷよぷよ	5900円	4000円
PCエンジン	ストリートファイターⅡ ダッシュ	9800円	2890円
	原由子の眠れぬ夜の小さなお話	6800円	4620円
	ミスティック フォーミュラ	7800円	5300円
	卒業 -グラデュエーション-	7800円	5300円
	天外魔境 風雲カブキ伝	7800円	3860円
	ウィザードリィⅠ・Ⅱ	8400円	5700円
	サマーカーニバル'93 ネクスザールスペシャル	4980円	3380円
	ラングリッサー 光輝の末裔	7900円	5360円
	チャンピオンシップ☆ラリー	7800円	5300円
	サイキックディテクティヴシリーズVOL4 Orgel(オルゴール)	7600円	5160円

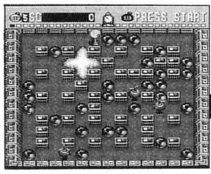
	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	ああ播磨灘	7800円	5300円
	シルフィード	8800円	5980円
	マーブルマッドネス	6800円	4620円
	ロケットナイト アドベンチャーズ	7800円	5300円
	ジュラシック・パーク	6800円	4620円
	雀豪 ワールドカップ	8200円	5570円
	エコー・ザ・ドルフィン	6800円	4620円
	慶応遊撃隊	7400円	6020円
ゲームボーイ	仮面ライダーSD 走れ!マイティライダーズ	3500円[込]	2369円[込]
	MVPベースボール	4200円[込]	3357円[込]
	ファミリージョッキー2 名馬の血統	4800円[込]	2935円[込]
	勝馬予想 競馬貴族	5900円[込]	4099円[込]
	バーコードボーイセット2	8600円[込]	5840円[込]
	幽☆遊☆白書	3980円[込]	2698円[込]
	桃太郎電劇	4500円[込]	3048円[込]
	的中ラッシュ	6900円[込]	4686円[込]
ゲームギア	シャイニング・フォース外伝Ⅱ 邪神の覚醒	5500円	3730円
	ぷよぷよ	3500円	2370円
	ジュラシックパーク	3800円	2580円
	ベアナックルⅡ ～死闘への鎮魂歌～	3800円	2580円
	トム&ジェリー	3800円	2580円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	13081円[込]
ゲームボーイ本体	9800円[込]	6664円[込]
ファミコン本体	14800円	6730円
ワンダーメガ2本体	79800円	44800円
メガドライブ2本体	12800円	9400円
メガ-CD2	29800円	22100円
ゲームギア本体	19800円	11400円
PCエンジンDUO-R本体	39800円	27600円
PCエンジン・CGⅡ本体	19800円	12420円
PCエンジン スーパーCD・ROM²	47800円	26800円
ネオジオ本体	48800円	32810円
スーパーマルチタップ	2980円	2310円
アスキーパッド	2980円	2310円
アスキースティック	6500円	5200円
アスキースティック スーパーエルファイブ	2980円	2310円
CPSファイター	9800円	7610円
ターボファイルアダプター	2500円	2000円
スーパーファミコン用マウス	3000円[込]	2399円[込]

今週の調査協力店 ビックカメラ 池袋店

今週のお買い得情報

今週のおすすめソフトは、スーパーファミコンの『スーパーボンバーマン』です。正義の味方ボンバーマンが爆弾片手に大活躍する、ストレス解消にはもってこいのアクションゲームです。このソフトが当店では5675円とたいへんお買いもとめやすくなっています。





ビックカメラ池袋店 小山さん

スーパーボンバーマン

スーパーファミコン

<ハドソン> 5675円

そのほかの超お買い得情報

○全日本プロレス (スーパーファミコン)------4570円
○スーパーテトリス2+BomBliss (スーパーファミコン)------6480円
○ファイナルファイト2 (スーパーファミコン)------1920円
○ドラゴンボールZ 超武闘伝 (スーパーファミコン)------4540円
○伝説のオウガバトル (スーパーファミコン)------4830円
○MADARA2 (スーパーファミコン)------7610円
○ヨッシーのたまご (ファミコン)------3330円
○燃えろツインビー シナモン博士を救え! (ファミコン)------2650円
○ぷよぷよ (メガドライブ)------3260円
○ヨッシーのクッキー (ゲームボーイ)------2180円
○役満 (ゲームボーイ)------1760円
○ミッキーマウスの魔法のクリスタル (ゲームギア)------2580円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
	スーパーファミコン
9月22日	○スーパーボンバーマン 7800円 <ハドソン>
9月22日	○スーパー桃太郎電鉄Ⅱ 8800円 <ハドソン>
9月中旬	○パチンコ物語・パチスロもあるでよ!! 9800円[込] <ケイエスエス>
10月上旬	○パチ夫くんSPECIAL 9800円 <ココナッツジャパン>
10月中旬	○スーパー麻雀 8000円 <アイマックス>
10月中旬	○スーパー将棋 8800円 <アイマックス>
11月下旬	○早指し 二段森田将棋 14800円 <セタ>
	ファミコン
10月上旬	○パチ夫くん5 8500円 <ココナッツジャパン>
	PCエンジン
9月17日	○上海Ⅲ ドラゴンズ・アイ 7500円 <アスク講談社>
10月15日	○ゼロヨンチャンプⅡ 7800円 <メディアリング>
	メガドライブ
9月23日	○エコー・ザ・ドルフィン 6800円 <セガ>
9月23日	○ぷよぷよ 4800円 <セガ>
9月上旬	○聖魔伝説 3×3EYES 8800円 <セガ>
9月下旬	○ベアナックルⅡ ～死闘への鎮魂歌～ 7800円 <セガ>
9月下旬	○Jリーグ プロストライカー 8800円 <セガ>
11月26日	○騎士伝説 9800円 <講談社総研>
	ゲームボーイ
9月中旬	○パチスロキッズ 3980円[込] <ココナッツジャパン>
	ゲームギア
9月23日	○シャイニング・フォース外伝Ⅱ 邪神の覚醒 5500円 <セガ>
9月下旬	○対戦麻雀・好牌 3500円 <セガ>
	ネオジオ
9月下旬	○サムライ・スピリッツ 25000円 <エス・エヌ・ケイ>

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。
★ディスカウントショップ最新価格データ、今週のお買い得情報、最新再出荷情報は、9月6日に調査したものです。



よほほーい。さぁ、ついにやってきましたこのときが。今週は、〝ザ・ハーレム〞、〝美少女軍団inゲーム業界〞、〝Oh！ クレイジー・ギャル・カンパニー〞等々と呼ばれ、かつては役員以外全員女性ということもあったというこの世のパラダイス、ココナッツジャパンだぁ〜。おいおいおい(泣く)。思えばこのゲーム業界、何故か知らねど男の世界でありやした。若い人が多いとはいえ、ソフト完成間近といえば、会社のイス並べてむさくるしい男たちが徹夜明けの仮眠をむさぼり、夜食のカップラーメンの汁が淋しくこぼれていたもんでありやした。美少女キャラといってもそれを描いているのは、無精ヒゲの伸びた、ゴツイ指でありました。さぁ、その常識を打ち破った女の園へ、いざ行かん〜。と、今週はダンディーにせまるぜ。

……それは、ある夏の昼下がりのことだった。赤プリで待ち合わせた俺と担当編集者Ｙはタクシーを拾った。「Ｃ・Ｊへ」。「Ｃ・Ｊ？」。タクシーの運転手はものを知らない奴だった。俺はチッと舌打ちしながら「ココナッツジャパンのことだよ、坊や」。と静かな声を出した。程なく、クルマはとあるマンションの前に停車した。しかしさすがにそこは禁断の園。建物はオートロックになっており、関係者以外はそうたやすく入れないようになっていた。「俺だ」。インターホンの向こうから女のかすかな戸惑いが聞こえる。

エレベーターに乗り込み、ドアを開けるとそこは、気さくなガールフレンドのプライヴェート・ルームといった感じだった。

トロピカルな柄のスリッパをすすめられて応接室に向かう。白を基調としたいい作りだ。応接室は天井が木造の東屋風になっており、丸テーブルと観葉植物が置かれていた。窓からは、大都会TOKYOが、喧噪を抱いて座り込んでいた……。「悪くない」。俺はそうつぶやいた。

俺を対応してくれたのは、企画開発部マネージャー渡辺さん、ちょっぴりサーファー砂岡さん、そして黒一点の飯塚さん。何故ここに男が？ 俺は口をつぐんだ。

「何故、この会社は女性が多いんだい？」。俺は唐突に聞いた。

「社長の趣味です」。……単純明解ないい答えだ。しかし、とすると飯塚さんは……？ ……彼はモチ肌風だった、ということだけ伝えておこう。

さて、この会社の代表作はなんといっても『パチ夫くん』シリーズだろう。部屋にはマンガ『銀玉マサやん』があったが、ビッグ錠の『釘師サブやん』はなかった。しかし、何故パチンコ打ちは皆、やんがつくのだろう。……謎だ。

「パチンコが好きなのかい？」

「ええ、そうよ」。

どうやら社員は皆、パチンコゲームで給料をもらい、本物のパチンコにそれをつぎ込んでいるらしい。

「……悪くない、生きかただ」。

俺は出されたアイスコーヒーの最後の苦みを飲み干すと、立ち上がった。

「玉もいいけど、たまもな」。

俺は渋く決めると、夜に消えた。



⬆記念撮影風にパチリ。いや〜楽しい取材でした(って何を取材したんだ？)。

第3回 パチンコギャルでウハウハ!? の巻



加藤博一の イゼ打1発!

日本一チームである西武の苦悩

チームというのは大概不調になるとボロが出てくるものだ。西武にしても首脳陣と主力の確執が表面化するなど、内紛的な記事が新聞紙上を騒がせていた。だいたいこういった歪みができるのは、チームが一体となっていない証拠。ファンにとっては見苦しいことこのうえない。西武の場合、日本一の球団であるが故の油断からきたものだとは思いたくないが、ここまでは西武にとって苦難の連続した厳しいペナントレースだった。

まず、投手陣が不調。渡辺久は大幅に負け越しているし、郭も故障がちでローテーションから外れてばかり。左投手も工藤だけだ。まあ、その唯一の左の先発である工藤が絶好調だってことが救いなんだけど。投手陣は軒並ダウンだ。いっぽう打撃陣も頼りにならない状態。やっぱりデストラーデの抜けた穴は大きかった。裏を返せばデストラーデ抜きでこの位置にいるのだから凄いということにはなるけど、打線の凄味が減ったことにはかわりがない。清原も秋山も序盤は好調だったが、後半戦は不調だった。だが、その両輪も９月に入ってようやくエンジンがかかってきたようだ。揃って眠りから覚めたように打ち出したのは心強いばかり。チーム全体を見ても日本一西武の野球、森監督の意図する細かい野球は戻りつつはあるようだ。その細かい野球に、両輪の力がかみ合えば日ハムの追撃を振り切ることができると思うのだが。

これまで苦しい西武を支えてきた石毛や辻、鈴木健のためにも、ここからが清原、秋山の巻き返しどころだろうね。



⬆リリーフで頑張っている新人の杉山。いまやリリーフ陣では貴重な戦力だ。



■このあんこ先生は実物そのままです(性格含む)

■ゆーれーより怖い暗黒舞踏……

レター待つ



禁断の秘技！

KIN DAN HI GI

先週もお知らせしたとおり、ファミコン通信編集部が引っ越しをしたぞ。いままでに発売された全ソフトを抱えている秘技班は、引っ越し作業でヘルのエントランスを覗いた！　とほほ。

おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 3000ガバス

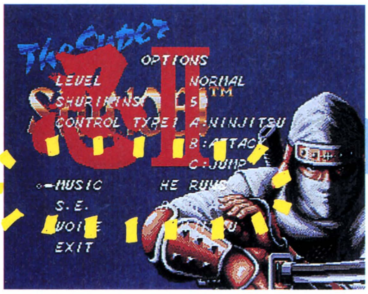
MD ザ・スーパー忍Ⅱ　セガ

これさえあれば楽勝、忍法無敵の術なり！

東京都　加藤雅也　〔会員番号903946〕

ピロリン♪

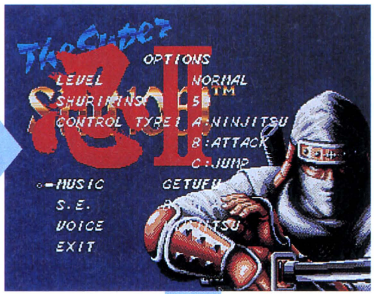
オプション画面で



⬅サウンドにカーソルをあわせて、右に書いてある順番で曲を聴いていこう。

サウンドをこの順に聴く

HE RUNS
▼
JAPONESQUE
▼
SHINOBI WALK
▼
SAKURA
▼
GETUFU



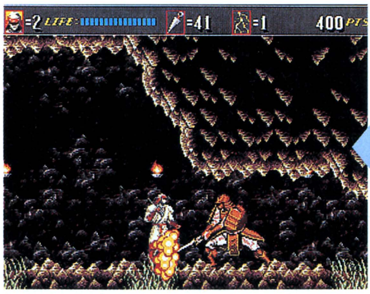
⬅"GETUFU"の曲を選んだときに、なにも曲が流れなければ成功だ。

ゲームスタート



⬅スグにゲームを始めよう。再びオプション画面にすると無敵が解除される。

無敵なのだ



⬅無敵なので、どんな攻撃を受けても体力が減ることはない。やったネ。

難しくて先のステージが見られないとお嘆きのあなた。そんなあなたにとっておきの秘技を伝授しよう。さっそく試してみてね。

オプション画面でサウンドを"HE RUNS"、"JAPONESQUE"、"SHINOBI WALK"、"SAKURA"、"GETUFU"の順に聴いていこう。最後に選んだ"GETUFU"の曲が流れなければコマンドの入力は成功。そしてゲームを始めると、無敵でプレーができるようになるぞ。これで、最後のボスまで楽々進めちゃうよ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2600ガバス

MD ゴールデンアックスⅢ　セガ

プレーヤーセレクトからステージセレクトへ

東京都　岡本隆安　〔会員番号903947〕

プレーヤーセレクト時に



⬆この秘技を試すには、す速いコマンド入力が要求される。連射パッドを使うとよいぞ。

カーソルを始めたいキャラクターに合わせてAボタンを4回、スタートボタン、Cボタンを6回の順に押す

好きなステージで楽しもう



⬆➡入力に成功すると数字が現われて、好きなステージから始められちゃうのだ。

ステージセレクトが発見された。キャラクターを選ぶ画面で、カーソルを始めたいキャラクターに合わせておき左のコマンドを入力しよう。ただし、画面が切り替わるまえに入力を完了しないといけないのだ。だから最後のCボタンを押すときは連射するとよいぞ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

MD ロケットナイト アドベンチャー コナミ

ムツカシイのもまた一興

北海道 久志本敦志 (会員番号903948)

おなじみの"コナミ"のロゴが出ているときに、✚ボタンの下を6回、上を2回、下を2回押してみよう。そのあと、オプションで難易度を選択すると、通常のレベルに加え"VERY HARD"というレベルで遊べるようになるのだ。アクションマニアはウデがなるでしょ?

コナミのロゴが出たら



⬆週刊ファミ通の読者で、このロゴを見たことない人は、さて何人ほどかしら?

㊙ コナミのロゴ表示中に✚ボタンの下を6回、上を2回、下を2回の順に押す

VERY HARDでガンバレ!



⬆当然、すんごく難しい。スパゲッティをハナから食べるくらい難しい。

おもちゃ券 2500円
ファミ通チケット 1950ガバス

SF シルヴァ・サーガ2 セタ

ぼくらワンワン3犬士

東京都 中東功夫 (会員番号903949)

ワンワン3犬士を登場させる秘技だ。ただし、隠されている3枚の置き手紙を見つけ出さなくてはならないぞ。

まず、1枚目の手紙はローランの村にある教会の、裏の木の所にある。2枚目はエンデルの街の酒場のなかの、暖炉脇のカウンターに。そして3枚目はトランの街の酒場の、テーブルに置かれているのだ。

これらの手紙をすべて見つけ出せば、バンドルの街の民家に3匹が姿を現わしているはず。残念ながら、パーティーには組み込むことができないけれど、まあ会ってみてやってくれや。

ローランの村で



⬆教会の裏にある木なんて、ヘンな所に手紙を置くよなあ。汚れるぞ。

エンデルの街で



⬆で、酒場の暖炉脇。風に舞って、炎のなかに入ったりしたらどうするんだ。

トランの街で



⬆またまた酒場。そりゃまあ高札か何かを立てろ、とまではいいませんが。

ワンワン3犬士が登場するのだ



⬆ワンワン3犬士、とは『のらくろ』を思いだします、って古すぎますか?

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1950ガバス

SF シルヴァ・サーガ2 セタ

きぐるみ大好き

東京都 勝田 誉 (会員番号903950)

パルスが光の戦士になったあと



⬆パルスが光の戦士になってなきゃなりません。まだの人はハリーアップ!!

きぐるみ屋が開店する



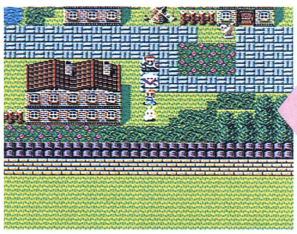
⬆きぐるみ屋が開店。やっぱり、今年の流行のきぐるみとか扱うのかな?

鎧として装備すると



⬆で、チト高いが好みのものを購入し、鎧として装備してみよう。するとね。

グラフィックが変わるのだ



⬆ウサギになってしまいました。ウサギです。アイテム捜しをするとヘン。

パルスが光の戦士になったら、アーカサスの街の右上端にある民家に立ち寄ってみよう。それまではなかったきぐるみ屋が開店しているぞ。

ちなみに、この店では4種類のきぐるみを売っているが、これを購入して鎧として装備すると装備した人のグラフィックが変わるぞ。防具としてはなんの役にも立たないけれど、ちょっと試してみたくなるアイテムだ。

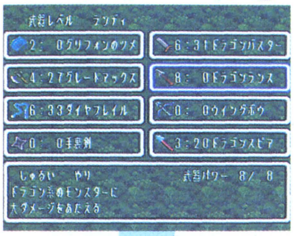
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1800ガバス

SF 聖剣伝説2 スクウェア

究極の武器をめざせ

島根県　熊井俊信（会員番号903951）

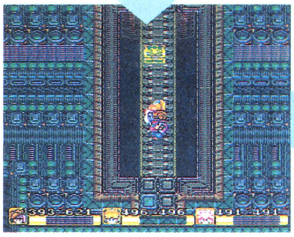
ふつうはレベル8



⬆ふつうにプレーしていると、武器はレベル8まで成長するのだ。

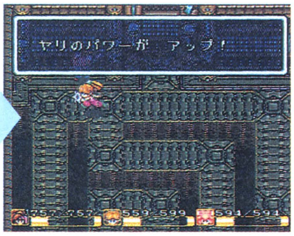
武器のレベルはどのくらいまで上がったかな？　レベル8になったと喜んでいるようじゃヌルい。とある敵を倒したときに出てくる宝箱に武器パワーがある。これをレベル8のときに取ると、さらにパワーアップしてレベル9になることがあるのだ。そしてこの武器をワッツに鍛えてもらうと究極の武器になるぞ。

武器パワーだ



⬆ある敵を倒して、なかに武器パワーの入った宝箱を手に入れろ。

究極の武器だ



⬆すると武器がパワーアップして究極の武器になるのだ。マジで、強いぞ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1800ガバス

SF 聖剣伝説2 スクウェア

あきらめるんぢゃない

東京都　河合伸也（会員番号903952）

死んだぁ〜



⬆死んだらすぐにリングコマンドを。

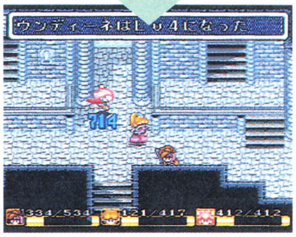
ヒールウォーター



⬆ここで、ヒールウォーターを使って体力を回復しよう。すると……。

敵と戦って力つきてやられてしまい、その場でガックし悲しみに浸るのもいいが、あきらめるのはまだ早いぞ。プリム以外のキャラクターがやられてしまったら、すかさずヒールウォーターの魔法を使い、体力を回復してみよう。死神が迎えにくるまえだったら、九死に一生をえることができちゃうのだ。

大丈夫だっ



⬆死んだはずの仲間が生き返る。ちょっとでも回復が遅れると復活できない。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1750ガバス

SF 聖剣伝説2 スクウェア

究極の魔法を目指せ

京都府　近藤拓也（会員番号903953）

魔法は使えば使うほど、どんどんレベルアップしていく。だからといってモンスターに魔法をかけ続けても、すぐに倒したり、ときにはやられたりしてレベルアップが思うようにできないよね。でもあきらめるのは早いぞ。ゲーム途中に出現するクリスタルオーブに魔法をかけまくって、レベルアップを図るという方法があるのだ。ただし、この秘技を実行するまえにはディテクトの魔法を使え。どの魔法がオーブに対して有効なのかを調べてから、無効な魔法を使いまくり、レベルアップしよう。

ディテクトでチェック



⬆クリスタルオーブに対して反応しない魔法を調べて、それを使うのだ。

魔法をかけまくろう



⬆ホイ、このとおり。魔法をジャンジャン使えば使うほどレベルは上がるぞ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

SF 聖剣伝説2 スクウェア

どんなときも

神奈川県　渡部 進（会員番号903954）

どんなときも



⬆試すまえに必ずセーブ。さもないと進んだデータが消えてなくなるぞ。

Lボタンと Rボタンと
スタートボタンと
セレクトボタンを
同時に押す

リセット



⬆手元でリセットできるなんて便利でいいですな。ほい、リセット、ポン。

ゲーム中だろうが、何だろうが、一瞬のうちに電源を入れた直後の画面に切り替わるコマンドが発見された。といってもリセットコマンドが見つかっただけなの。大げさすぎましたね。コマンドは右上のとおりだ。間違ってもセーブしていないときは試したりしないでね。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

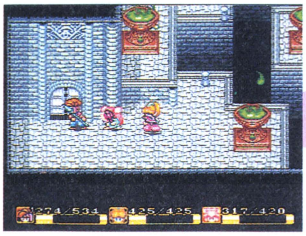
SF 聖剣伝説2 スクウェア

いつでもかならず溜めておこう

秋田県　高橋歩美（会員番号903955）

必殺技を出すためのパワーを早く溜められる賢い方法を伝授しよう。画面が切り替わるときや宝箱を振っているときにもBボタンを押してパワーを溜めるのだ。この間もパワーの充電はできるので、スグに必殺技が使えるというわけ。1秒でも速くパワーを溜めたい人は、かならずこれを使おう。

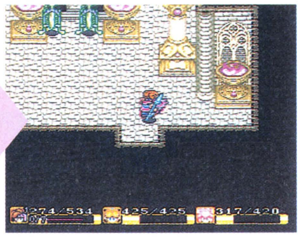
別の部屋に進むときに



⬆別の部屋に進んで画面が切り替わるときには、Bボタンを押したままに。

この間Bボタン

パワーが溜まっている



⬆すると、画面が切り替わった先で、スグに必殺技を出せる状態になるのだ。

ほかにも応用は利くぞ



⬆看板を読むときや、宝箱を振っているときにもBボタンを押そう。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1900ガバス

SF 聖剣伝説2 スクウェア

画面外からアイテムチェーンジ

山口県　藤野康明（会員番号903956）

まずはプリムを仲間にする



⬆とりあえず物語を進めてここまで来ましょう。そしてここでプリムを仲間にするのだ。

そしてプリムと悲しい別れ



⬆プリムを仲間にしたあとで、ガイアのへそで地底神殿へ行くと、プリムが怒ってしまい去ってしまう。

武器をチェンジ



⬅ここで、プリムの装備していた武器をランディが装備してみると……。

画面外から登場



⬅どひゃ、画面外から武器が飛んできたぞ。これにはびっくりしたなあ。

通常は武器の交換を行なうと、キャラクターどうしが武器を放り投げて交換する。ところが、ある条件のもとで武器交換すると、変な現象が見られるぞ。この現象を見るには、プリムを仲間にしてからガイアのへそへ行き、プリムと別れなければならない。このときにランディがプリムの装備していた武器を装備すると、画面外から武器が飛んでくるのだ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1950ガバス

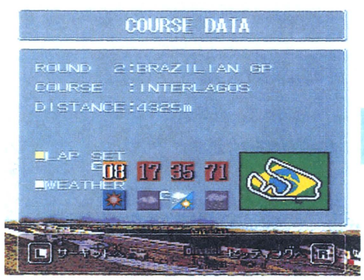
SF スーパーF1サーカス2 日本物産

レースは2周でおしまい、お疲れさまでした

兵庫県　三浦智宏（会員番号903957）

本戦のレースが2周で終わるコマンドが見つかった。コースデータが出ている画面で、左のコマンドを入力するだけでオーケー。これで、本戦のレースが早く終わるぞ。ポールポジションを取ったときにこの秘技を使い、2周だけトップをキープすれば、簡単に優勝できちゃうよ。ヤリですな。

この画面で



⬆この画面で右のコマンドを入力しましょう。これで、本戦のレースが2周となります。

コースデータ画面で
✚ボタンの上と
Aボタンと
Bボタンを押したまま
Lボタンを押す

2周で終了



⬆1周走れば、スグにファイナルラップになる。そりゃ、2周だからあたりまえだよね。

おもちゃ券 1500円
ファミ通チケット 1000ガバス

SF スーパーパワーリーグ ハドソン

隠しチーム を発見!!

東京都　土田智久（会員番号903958）

球団選択画面で



⬆球団選択画面は、対戦などの実戦モードとEDITモードの２種類がある。

『スーパーパワーリーグ』に、隠しチームコマンドが発見された。対戦の球団選択画面で、Lボタンを押しながらチームを選ぶと最強チームのヒュービーズ。Rボタンを押しながらチームを選ぶと往年の名選手がそろったOBスターズが選べるのだ。

秘 Lボタンを押しながらチームを選ぶ → **ヒュービーズだ!!**

秘 Rボタンを押しながらチームを選ぶ → **OBスターズだ!!**



⬆外国人選手ばかりのヒュービーズ。はっきりいって最強のチームです。



⬆“おう”や“さわむら”など、往年の名選手が勢ぞろいのOBスターズが選べる。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 850ガバス

SF スーパーパワーリーグ ハドソン

球場の外にはなにが？

埼玉県　佐藤雄一（会員番号903959）

球場選択画面で



⬆球場選択画面。ここでは球場を選ぶことができるのだ（あたりまえ）。

こんどは、球場選択画面でL、R、Yボタンを押しながら球場を選んでみよう。ホームランを打つと、なんと場外には巨大ボンバーマンたちが。もしも試合中に爆弾が降ってきたら恐いね。

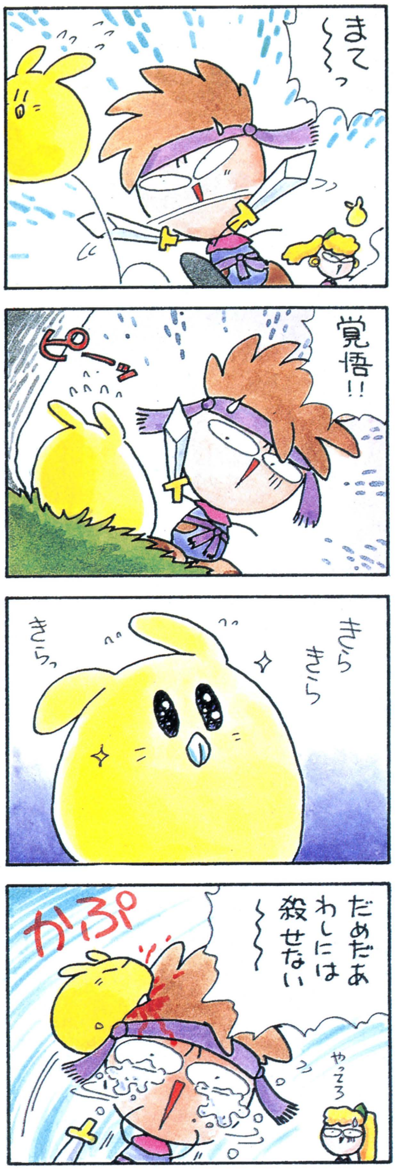
秘 コントローラー１のLボタン、Rボタン、Yボタンを押しながらスタートボタンを押す → **ボンバーマンが!!**



⬆ホームランを打つと、なんと巨大なボンバーマンたちの姿が見られるぞ。

電脳怪快

“隔号連載”



馬頭ちーめい

禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット（メタリックガバス）、ファミ通会員証がプレゼントされるぞっ！　待ってるぜ！

応募先変更のお知らせ

週刊ファミコン通信編集部が、９月18日に移転します。それにともない、禁断の秘技を応募するあて先、ファックスの電話番号が下記のように変わります。くれぐれも注意してね。

9月18日までの応募先

■はがきの場合
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
週刊ファミコン通信編集部
禁断の秘技！　係

■ファックスの場合
☎03・5411・0711

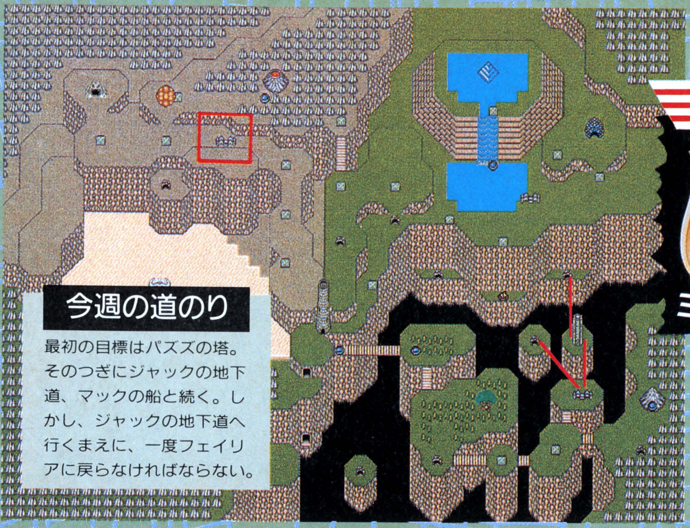
9月19日以降の応募先

■はがきの場合
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
トーシンビル
（株）アスキー
週刊ファミコン通信編集部
禁断の秘技！　係

■ファックスの場合
☎03・5351・8144

ファイナル ファンタジーUSA MYSTIC QUEST

ミスティック クエスト　3週連続徹底攻略vol.3



今週の道のり

最初の目標はパズズの塔。そのつぎにジャックの地下道、マックの船と続く。しかし、ジャックの地下道へ行くまえに、一度フェイリアに戻らなければならない。

スーパーファミコン SF	RPG	バックアップカートリッジ
	スクウェア　発売中　7900円	4メガ

先週号の最終攻略地点である風の山脈へ行ったのは、風のクリスタルを捜しに行くのと、ウインディアの住人を困らせていた風の原因を追及するため。山脈の小ボス、デュラハンを倒すことで風を止めることはできた。が、風のクリスタルは山脈にはなく、しかもオットーの孫ノーマはパズズの塔から救出されていないまま。今週は風のクリスタルの解放とノーマの救出からだ!!

風の山脈攻略後はウインディアが拠点だ！

攻略も3週目となるといよいよ大づめ。これまでに3つのクリスタルを解放してきたが、今週の攻略で3つ目のクリスタルを解放することになるぞ。クリスタルのありかはパズズの塔。ここではオットーの孫ノーマを救出することにもなっている。塔でノーマを救出し、クリスタルを解放し終えたあとの目標はマックの船だ。船に行き着くまでには、ジャックの地下道や船つき場にも行かなければならない。今回の攻略ではパズズの塔を含め、いずれの場所もウインディアから行くことができる。この町には宿屋があり、道具を売ってる人もいるので、冒険の拠点として行動することになるぞ。

⬇風の山脈のデュラハンにより、パズズがクリスタルの力を奪ったことが判明。つぎの目標はパズズの塔だ。



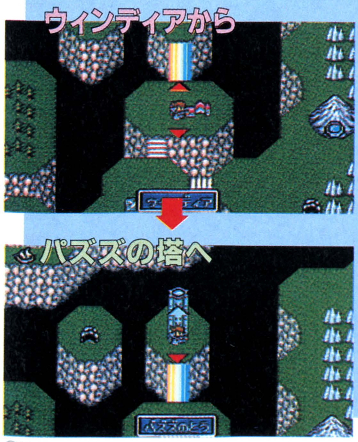
ウインディアに戻ると…

風の山脈でデュラハンを倒したあとウインディアに戻ると、風はやんでいるはずだ。オットーの家に行き話をすれば、オットーが虹の道を復活させパズズの塔へ行けるようになる。道が復活したあと、オットーがノーマを助けに行こうとするが、クリスタルのこともあるので主人公たちがパズズの塔へ行くことになるぞ。

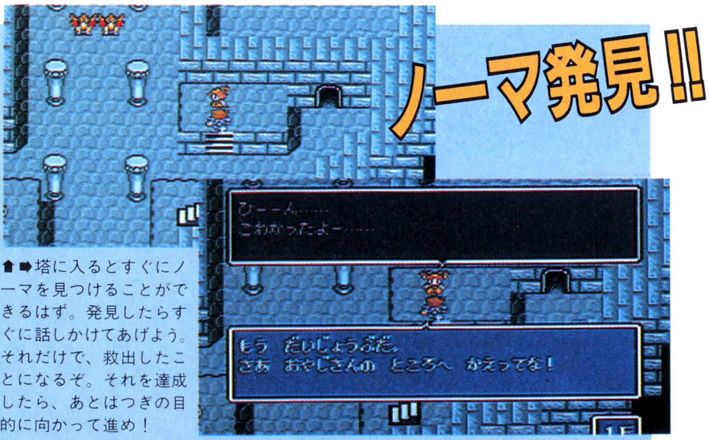


⬆➡山脈から帰ってきたらオットーに話しかけよう。すると家の地下にある機械を直し虹の道が復活するのだ。あとは話をしてパズズの塔へ行くだけだ。

塔での最初の仕事はノーマの救出



虹の道を渡りパズズの塔へ行くことになった主人公たち。ここでの目的は、ノーマの救出とパズズの手から風のクリスタルを解放することだ。まずはノーマの救出となるが、塔内をこまめに捜す必要はない。塔へ入るとすぐに、女のコの姿を目にすることができるはずだから。じつは、その女のコこそがノーマなのだ。話しかけると無事救出したことになり、ノーマはひとりでウインディアに帰っていく。救出後はもうひとつの目的であるクリスタルの解放のため、塔内を冒険することになる。パズズを倒しクリスタルを奪い返せ！

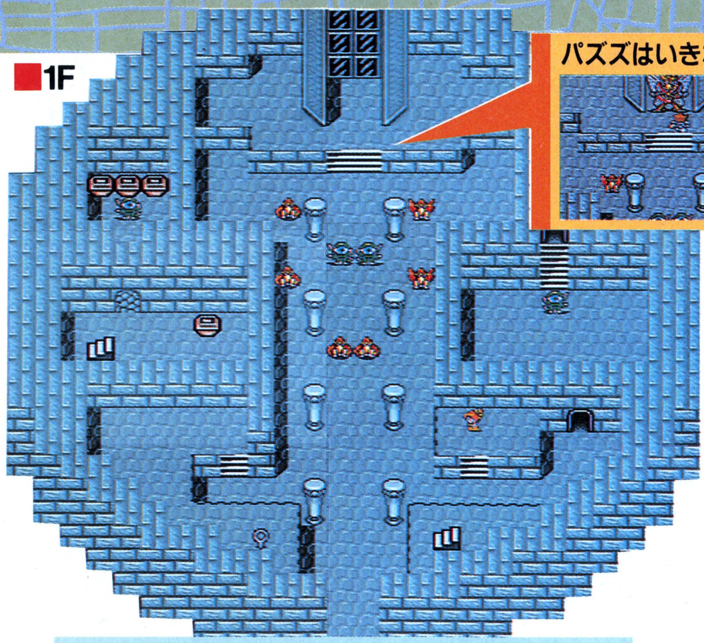


⬆➡塔に入るとすぐにノーマを見つけることができるはずだ。発見したらすぐに話しかけてあげよう。それだけで、救出したことになるぞ。それを達成したら、あとはつぎの目的に向かって進め！

打倒パズズに向けて再出発だ！

パズズの手から風のクリスタルを奪い返せ！

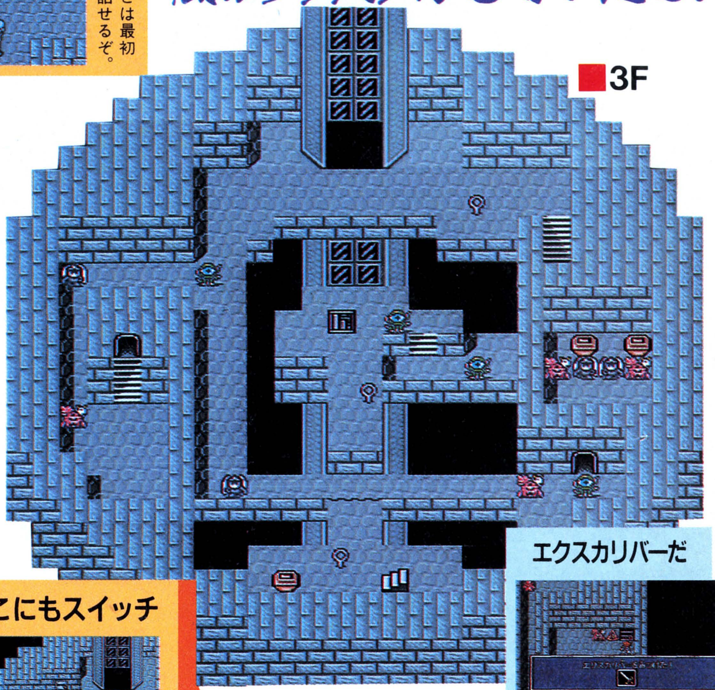
■1F



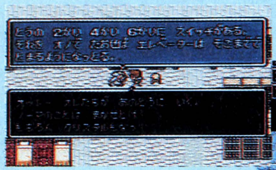
パズズはいきなりいるぞ！

⬅パズズとは最初に1階で話せるぞ。

■3F



スイッチを入れろ



⬇これがオットーが言っていたスイッチ。オノで動かせるぞ。



⬆オットーに聞いたエレベーターースイッチのことを思い出そう。

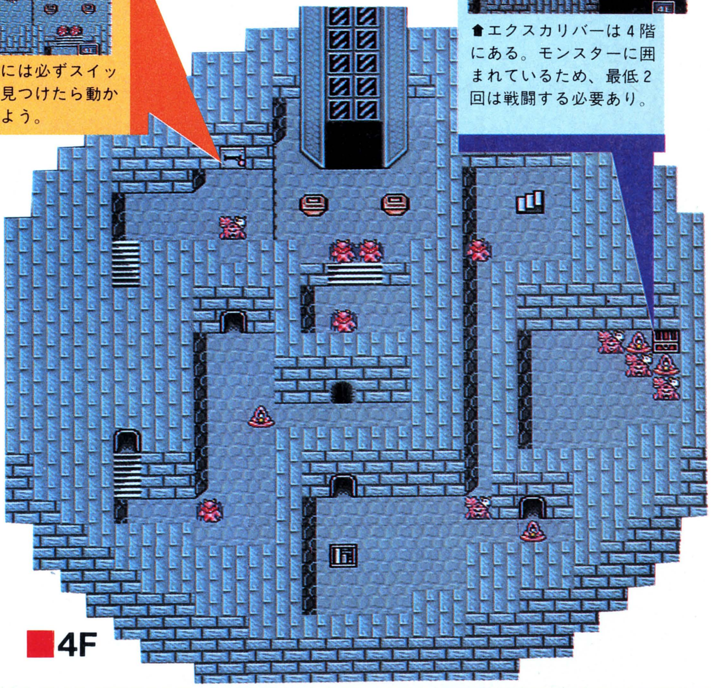
ここにもスイッチ



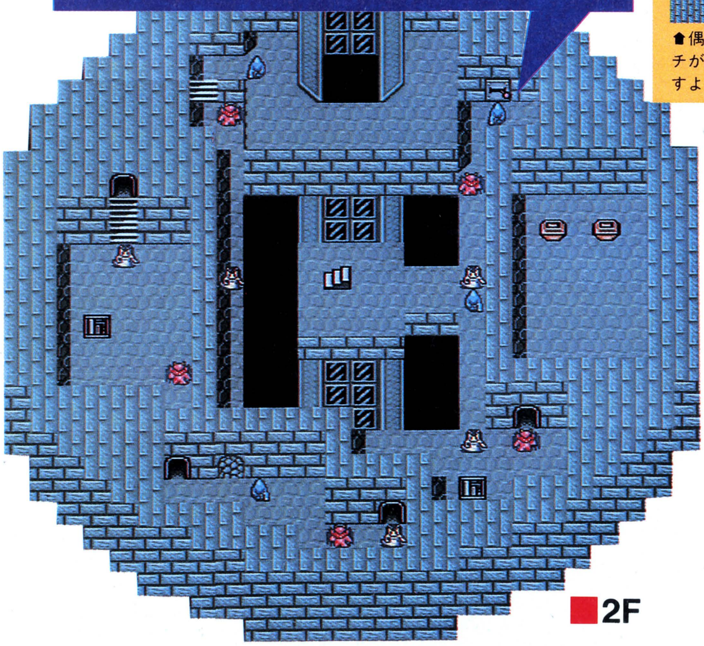
⬆偶数の階には必ずスイッチがある。見つけたら動かすようにしよう。

エクスカリバーだ

⬆エクスカリバーは4階にある。モンスターに囲まれているため、最低2回は戦闘する必要あり。



■2F



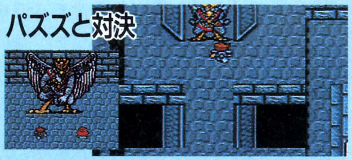
■4F

モンスター一覧

1 オアンネス	2 ヴァンパイア	3 ガルーダ	4 ゴールドアイ	5 マンティコア	6 ソーサラー
					
HP 765	HP 780	HP 825	HP 810	HP 840	HP 840
EXP 576	EXP 561	EXP 588	EXP 576	EXP 612	EXP 627
G 18	G 18	G 18	G 18	G 21	G 21
特徴：水の攻撃、麻痺に強い	特徴：沈黙に強い	特徴：地の攻撃に強い	特徴：混乱に強い	特徴：地、火の攻撃に強い	特徴：地の攻撃に強い
弱点：火の攻撃	弱点：風の攻撃、飛び道具	弱点：風の攻撃、飛び道具	弱点：爆弾の攻撃	弱点：水の攻撃	弱点：風の攻撃、飛び道具
風の山脈の近辺で出現。水系の攻撃を得意とする。	風の山脈近辺で出現。超音波による混乱に注意。	パズズの塔に出現する。弓矢で攻撃するのが得策。	パズズの塔、マックの船に出現。自爆には要注意。	パズズの塔、マックの船に出現。石化の攻撃に注意。	パズズの塔、マック船に出現。呪文封じの攻撃に注意。

塔には魔法フレア、エクスカリバー、オーロラの杯の3つの重要アイテムが存在する。この3つは必ず取るように。風のクリスタルはボス、パズズを倒せば奪い返すことができる。対決は3回目に話しかけたときに起こる。パズズを発見したら話しかけるように。

パズズと対決



パズズに話しかけること3回目にして対決することになるので、対決の階はまちまちだ。

最上階にもアイテムが

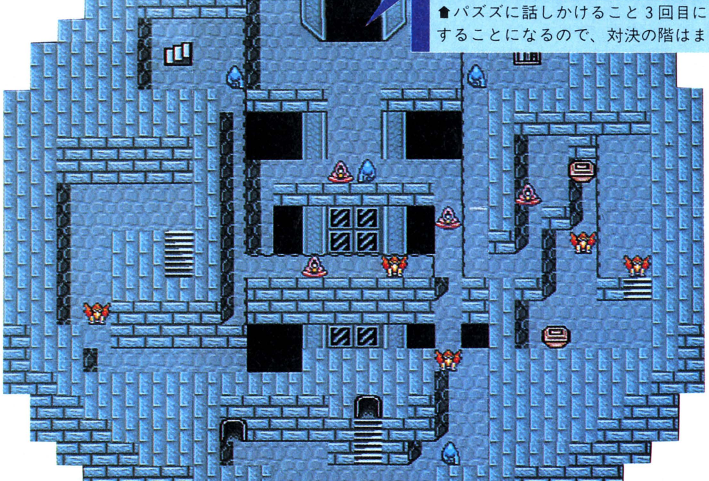


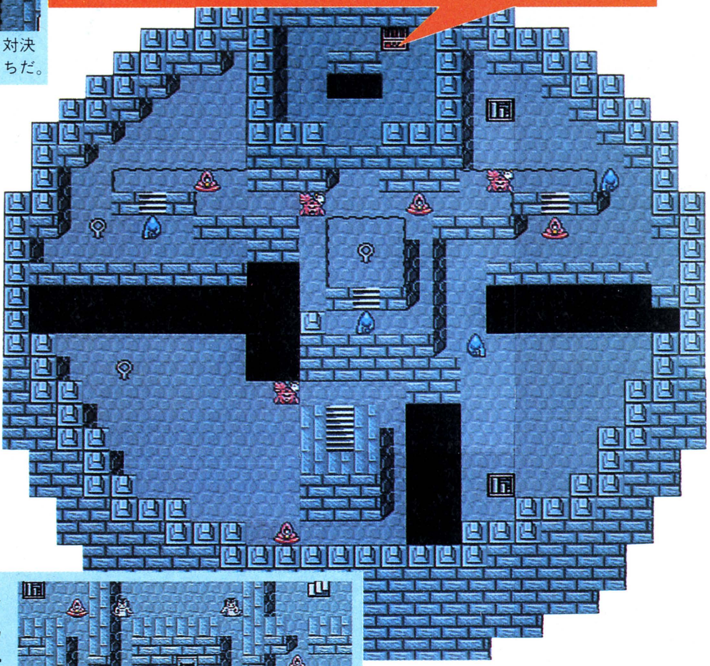
パズズを倒すと一気に最上階へ。ここに風のクリスタルがあるぞ。



7階ではオーロラの杯も入手できる。フォーカスタワーで使うことに。

■5F



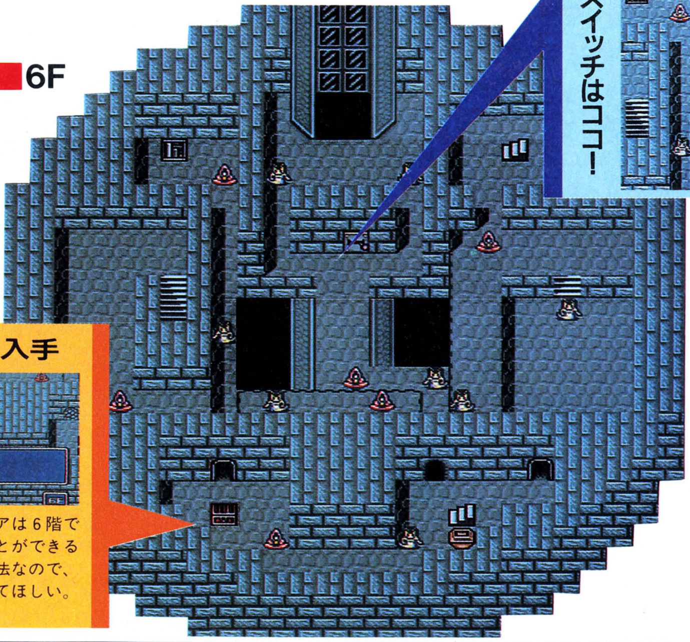


■7F

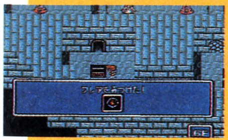
スイッチはココ!



■6F



フレア入手



黒魔法フレアは6階で手に入れることができるぞ。強力な魔法なので、絶対手に入れてほしい。

いったんフェイリアに戻ることに…

風のクリスタルの力を奪い返しウインディアに戻ると、吊橋で別れたレッドも、オットー一家にやってくる。ここでカレンはノーマの看病につき、レッドと入れ替わる。レッドと行くつぎの目的地はジャックの地下道。目的はマックの船を海に戻すためだ。しかし、オットーの話によると、地下道へ行くには虹の道をパワーアップしなければならないという。パワーアップには火山の雷石が必要で、その石を入手するためにフェイリアに戻ることになるのだ。雷石はレッドのお父さんが持っているぞ。



雷石はレッドのお父さんに話しかければ、もらうことができるぞ。

7 ナーガ



HP	870
EXP	627
G	21

特徴：眠り、混乱に強い
弱点：雷の攻撃

パズズの塔、マック船に出現。まきつきの攻撃に注意。

8 トリニティ



HP	870
EXP	684
G	21

特徴：火の攻撃、麻痺に強い
弱点：風の攻撃、飛び道具

パズズの塔、マックの船に出現。石化のガスに注意。

9 アバイ



HP	888
EXP	669
G	21

特徴：地、水の攻撃に強い
弱点：風の攻撃、飛び道具

パズズの塔、マックの船に出現。石化の攻撃に注意。

10 タナトス



HP	900
EXP	654
G	21

特徴：麻痺、眠りに強い
弱点：雷の攻撃

パズズの塔、最後の城、マックの船に出現する。

11 かげ



HP	925
EXP	675
G	21

特徴：眠り、暗闇に強い
弱点：雷の攻撃

マックの船、最後の城に出現。自爆と増殖に注意。

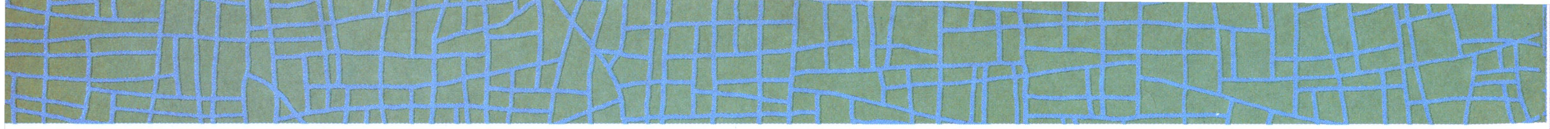
12 ケルベロス



HP	935
EXP	675
G	21

特徴：石化、混乱に強い
弱点：火の攻撃

最後の城に出現する。石化と混乱の攻撃に注意。

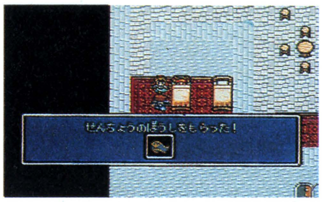


フェイリアで雷石を入手したらジャックの地下道へ向かえ！



⬆雷石で虹の道をパワーアップさせればジャックの地下道へ行ける。入るとすぐレッドが壁を爆破してくれるぞ。そのあとは、ジェミニの紋章を捜し歩こう！

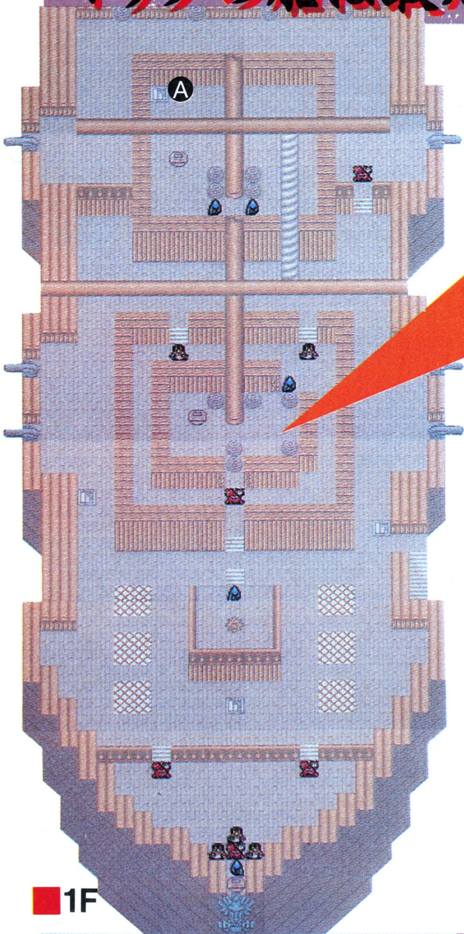
雷石入手後はジャックの地下道に向かおう。地下道に入るとレッドが壁を爆破してくれる。爆破後、外では水が流れこんできてマックの船が船つき場へと流れ、地下道内部ではさらに奥へと進めるようになる。ここにはジェミニの紋章が隠されている。紋章は船つき場へ行くためのカギとなるぞ。



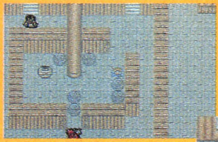
⬆➡船つき場へ行くまえにカレンと話をして船長の帽子をもらっておこう。帽子を手に入れたら、宿屋の北に位置している家の地下からワープして船つき場へ行け。



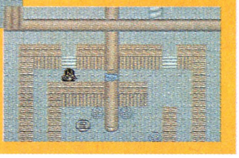
マックの船は最短コースを進め！



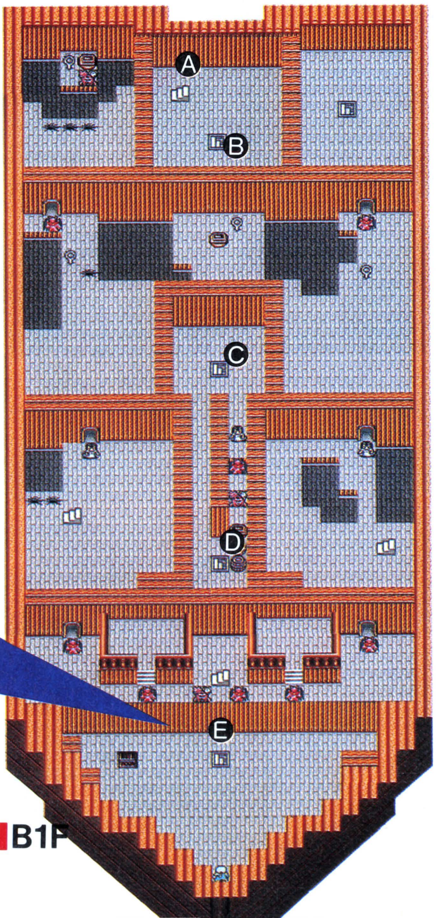
たるを移動してマストを上ぼっていこう！

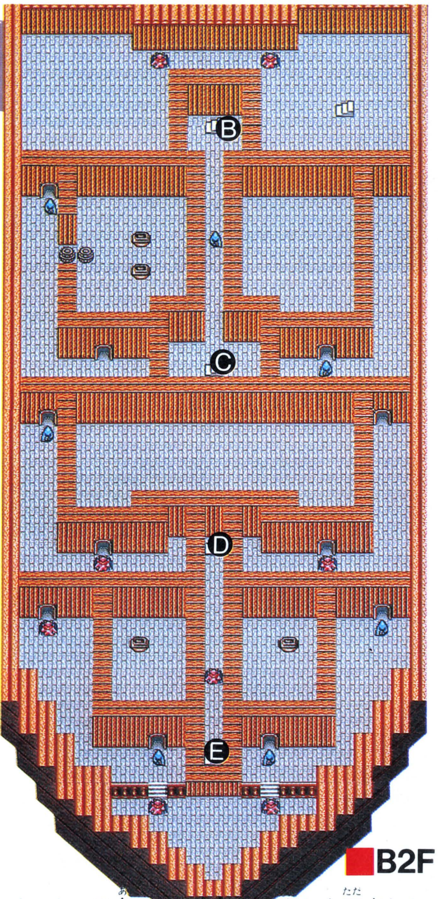


⬇さらにマストに上ぼることもできるぞ。ちなみに、龍の爪を装備しなくてもマストに上ぼることはできるのだ。

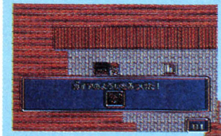


⬆船の中央部は入れそうもないが、じつはたるを動かして侵入できる。ここにこないとマックの救助は不可能。

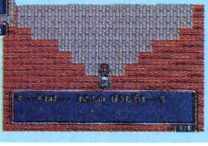




ガイアの鎧とマックは同じ場所に存在



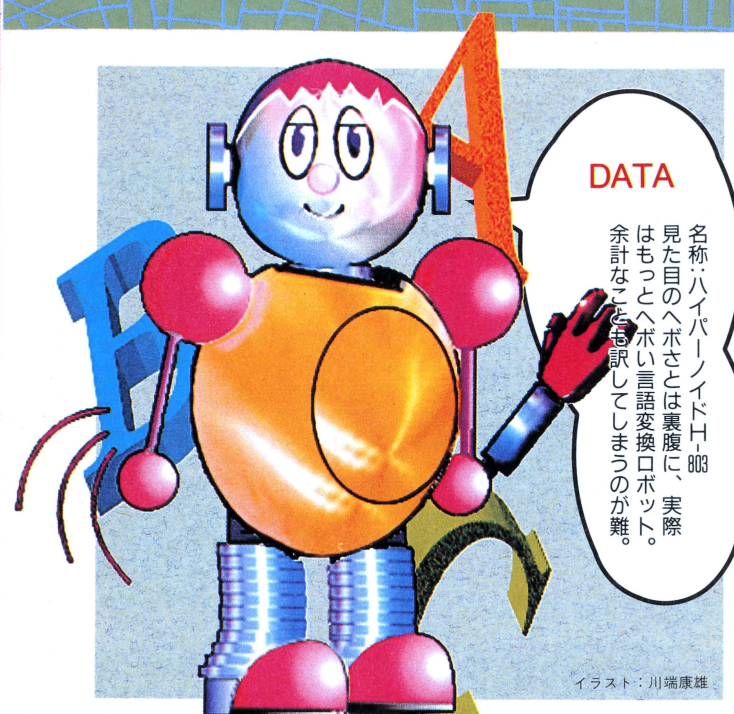
⬇ここで今回の目的のマックが待っている。話しかけるとどこからともなくカレンが登場。



⬆宝箱の中身はガイアの鎧だ。ゲーム中最大の防御力を誇る。絶対にほしいアイテムだ。

オットーに会いにきたのは、もとを正すとカレンの父マックのことを聞きにくるためでもあった。マックの船には船つき場から行くことになるが、船つき場へはウインディアのとある家の地下からジェミニの紋章を使ってワープしなければならない。船内は３つの階層からなり、地下１階にマックがいる。マップ上のアルファベット順に進めば最短距離でマックに会えるぞ。マック救出後ウインディアに戻ると、仲間がレッドからフェイに入れ替わる。そして宿屋で養生するマックとの話のあと、船を使って最終目標地点フォーカスタワーへと旅立つことに……。

受験生のための つけやき刃 英会話 MYSTIC QUEST編



イラスト：川端康雄

集え全国の受験生諸君！英語はこれでバッチリだ

ご存じの読者も多いでしょうが、この『ミスティッククエスト』は、もともとアメリカで発売されたゲーム。となれば、アメリカ版ではメッセージを始めとした言葉はすべて英語だったわけだ。日本版は当然日本語になって売られているけど、ここで受験生ゲームファンは甘えてはならん！　限られた時間を有効に使って、遊びながらも英語の勉強をしようではないか。テキストとして最適なアメリカ版は、日本では入手しにくいのだが、某地下組織から調達しておいた。あと英語の講師として通訳が得意なロボットタテ男クンも某地下組織から調達しておいた。解釈はすべてこのタテ男クンによるものなので、この解釈は十分に信用のおけるものである……かどうかは不明。

LESSON 1 据え膳食わぬは男の恥

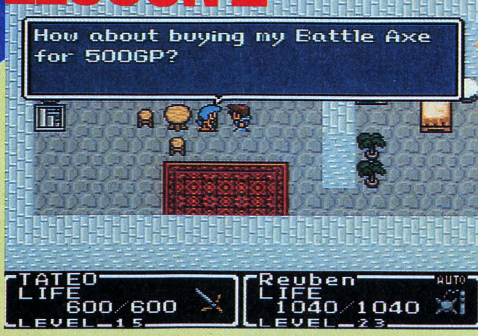


解釈

金も取らずに「疲れたら、ベッドで休むといいわ」なんて言うのには裏があると思われる。女は口に出さないが、「夜をいっしょに……」の意味も含めているに違いない。いっしょに何をするかは各自で考えろ。今週の宿題だ。

日本語版では フォレスタの住人との会話で、訳は「疲れたらそのベッドで休むといいわよ」。無料で回復させてくれるのだ。

LESSON 2 値段を聞くには…



解釈

値段を聞くには"HOW MUCH?"(いくら?)の言葉を用いることが多いが、「500ゴールドでどう?」と言っているので値段尋ねる必要はない。余談だが、女性に対して使うと犯罪になる。

日本語版では 訳は「ねえ、私のバトルアックスを500ゴールドで買わない?」。話しかけると、いきなりこう言ってくる。

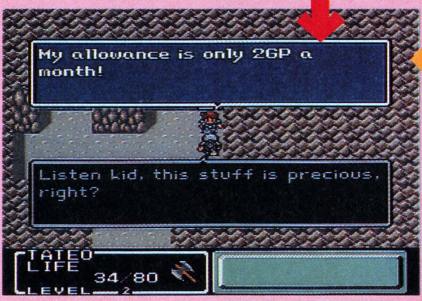
LESSON 3 円高の影響がゲームにも

解釈

いくら貴重でも「9千ゴールドなら売ってもいいぜ」とは、ぼったくりもいいところ。ぼったくりだと判断したときは、本来サノバビッチ、ガッデム、ファッ○などお下品な言葉で対抗するが、この主人公は同情を誘っている。



日本語版では 「ふーん、9000ゴールドなら売ってもいいぜ」と、とんでもない値段でエリクサーを売ろうとしてるところ。



解釈

主人公の月のこづかいはアメリカ版の会話から2ゴールドと判明した。少なすぎる……。円高の影響で主人公のこづかいは減り、日本では数字にならないくらい少なくなったため、日本版では訳されていないようだ。

日本語版では 「オレのこづかいいくらだかしってるのかよ！」と、貴重と言えどあまりにも高い値段に対して抗議をする主人公。

Bye Bye Everyone!



緊急速報2

MORTAL KOMBAT
モータルコンバット

海外で大ヒットを飛ばした『モータルコンバット』がスーパーファミコンに移植されたぞ。キャラクターや背景に、撮り込み画像をビシバシ利用したリアルな格闘ゲームだ。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	アクレイムジャパン　11月15日発売　9800円　16メガ	

WAOOH!! シビれる格闘GAMEの登場だぜ!

ハ～イ!! 全国8200万(憶測)の格闘ゲームファンの諸君、元気に殴る蹴るしてるかい？ 今日はキミたちにアメェ～リカからやって来たエクセレントな格闘ゲームを紹介しよう。撮り込み画像満載の、とびっきりイカしたヤツだぜ。最強のボスを目標に勝ち進んでいくストーリーモードのほかに、おなじみの対戦モードも用意されているぞ。オーケー、じゃ紹介スタート!!



⬅7人のなかからキャラクターを選択だ。



⬅ゲームの難易度やボタンの位置を設定可能。

BACK GROUND STORY



ロ～ングロ～ングアゴ～、あるところにシャン・ツンっていうストロングな坊さんがいたんだ。こいつがよせばいいのに邪悪な術に魅せられちゃって、ダーティーな魔神とバッドな取引をしちまったのさ。彼は魔界の妖術と不滅の肉体を授かり、魔界からビッグなモンスターGOROを呼びだして大イバリ。彼を倒すチャンスは、500年に一度の武闘大会しかないってわけ。出場するのは7人の戦士だ。

STORY MODE

帝王シャン・ツンを目指してトーナメントを勝ち進んでいくモードだ。3本勝負で2本先取すればつぎの試合に進めるぞ。まずはコンピューターが操る7人のキャラクターと対戦だ。これくらい格闘キッズにはイージーだよな。でも、これでボスと対戦できるほどこのゲームはあまくないぜ。つぎからは1本取るのに2人を倒さなければならないんだ。このシステムで3試合に勝てば、GOROとシャンが待っている。



⬅強敵がキミを待ち受けているのだ。



⬅戦闘開始!! 長い戦いの始まりだ。

VS.MODE

オーケー、賢明なキッズはわかってると思うけど、格闘ゲームは友だちとのホットなバトルがなくちゃ話になんないよな。ドントウォーリー、このゲームにもエキサイティングな対戦モードが用意されてるのさ。オフコース、同キャラ対戦もできるぞ。これでタフなライバルとの勝負に文句なしの決着をつけることができるってわけ。キャラも背景も撮り込み画像を利用しているから、バトルの臨場感もバッチリだ。



⬅連勝回数がキャラの横に出るのだ。



⬅もちろん同キャラ対戦もできるぞ。



AH,HA!! セールスポイントがいっぱいだぜ！

POINT1 撮り込み画像で SHOCK!

ウ〜ン、何度見てもほれぼれするようなグラッフィック。これがまたユラユラと動きまくってくれちゃうからゴキゲン。ときどきゲームだってことを忘れてしまうほどリアルなのさ。こんなリアルなキャラがくしざしにされたりすると、ショックで口もきけないほどなんだよ。



⬆アオッ!! 急所をやられた。ときおり見せるコミカルな表情がおかしいぞ。腹をかかえて笑いまくれ。



⬆ボーナスコーナーも迫力満点。ボタンを連打して板や石を叩き割るのだ。



POINT2 豊かな背景が BEAUTIFUL!

広場あり、橋の上あり、地下迷宮あり。グレートなバトルにはグレートなステージが用意されているのさ。浮き雲がたなびいていたり、炎がゆらめいていたりと細かい演出もベリーファンタスチーック!! 見ているだけでウットリって感じさ。









POINT3 これがウワサの究極神拳 FINISH HIM!

ソーリー、このゲームの最大の魅力、究極神拳のことをまだ紹介してなかった。こいつは相手に最後のとどめを刺すスペシャルな技なんだ。下の写真を見てもらえばわかるけど、その威力はクレージー。しかし、この技を決めるチャンスは勝利の直前、つまり3本勝負の2本目を取る瞬間しかない。それだけに決まるとベリーハッピーな感じ。









YEAH!! ストロングなファイターたちを紹介するぜ！

リウ カン



中国拳法の最高秘密結社"白蓮"の精鋭メンバー。裏切り者を追って組織を脱退したが、少林拳の腕にはますます磨きがかかっている。離れた間合いから、ブルースリーばりのアクション(声も)で一気に勝負を決めるのだ。

必殺技



フェニックスファイヤーショット



フライングドラゴンアタック

ソニアブレイド



凶悪殺人組織"ブラックドラゴン"壊滅の指令を受けた米国特殊部隊の女戦士。任務を遂行するうちに、この聖戦に巻き込まれてしまう。脚力を活かしたジャンプや投げを武器とする。なぜかレオタードで戦う紅一点。

必殺技

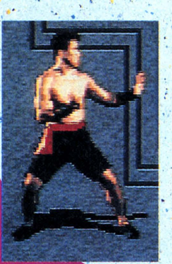


ソニックフラッシュ



レッグロックドライバー

ジョニーケージ



世界中の名武術家たちのもとで厳しい修行を積んだマーシャルアーツ界のスーパースター。ハリウッド製作のクンフー映画で活躍するという、格闘家としては意外な一面も持っている。小柄ながら、その攻撃パターンは多彩。

必殺技



スターダストショット



ホログラムアタック

ライデン



はるか下界を見下ろす雷雲のなかを住み家とする神秘的な戦士。天地に溢れるあらゆる闘気を、自らの戦いのエナジーに変えてしまう恐るべき能力を持つ。とくに雷を使っての攻撃は威力絶大。空間移動も得意技のひとつ。

必殺技



ミステリアスサンダー



ミサイルアタック

カノ



殺し屋、強盗を始め、生涯を凶悪犯罪に捧げてきた男。現在は凶悪殺人組織"ブラックドラゴン"の暗殺者である。戦利品としての財宝を目当てに戦いに参加した。屈強な肉体を活かしての攻撃が身上。リーチも長い。

必殺技



ブレードスラッガー



スピニングヘルリボルバー

スコーピオン



謎に包まれた中国忍者。伝説の忍者組織に一度命を奪われたが、その無念さから冥府より蘇った。相手の自由を奪ったり、目をくらませたりといった変則的な攻撃パターンが得意。自らの復讐を果たすために戦うのだ。

必殺技



バトルハープーン



デストラップイリュージョン

サブゼロ



スコーピオンのいのちを奪った伝説の忍者一族に忠誠を使う中国忍者だ。凍気を手足の一部のように操りながら、相手の技を一瞬にして氷のなかに封じ込めてしまう。非情なまでに冷たい忍びの心を持つ戦士なのだ。

必殺技



フリーズショット



スライディングアタック



開発状況

ほぼ完成しています。美しい撮り込み画像のなかで最高の格闘を楽しんでください。アクレイムジャパン 笹沼

NEW SOFT 新着ゲーム通信



ⒸLIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

SF スーパーファミコン

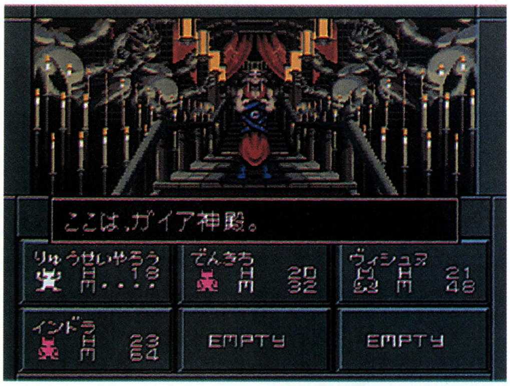
真・女神転生Ⅱ

RPG　バックアップカートリッジ

アトラス　発売日未定　価格未定　容量未定

9月3日号の緊急速報！を読んであの人気RPG『真・女神転生』シリーズの最新作が発売されることを知った人も多いはず……。今回は、その『Ⅱ』の戦闘シーンの画面写真が手に入ったので早速読者のみなさんに紹介しちゃおう。

戦闘シーンの写真の下のほうに注目!! キャラクターたちの隊列順序がひと目でわかるぞ。上にいる3人が前衛、下にいるキャラクターが後衛と呼ばれている。もし、戦闘中に前衛のキャラクターが敵に倒されたら？ その倒されたキャラクターの後衛が前衛の場所に移動して戦うのだ。また、いまは開発中なので画面上には出ていないが、画面にはつねに敵がプレーヤーの近くにいると反応して知らせてくれるデジタルメーターというものが表示されている。これで、敵を避けながら進むことも可能なのだ。前作と変わっているのは戦闘シーンだけではない。カジノやアイテムを鑑定してくれる店など、新しい店もいくつか用意され、かなりパワーアップしているぞ!!

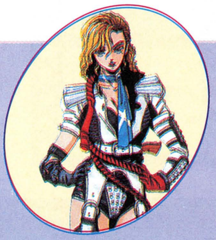


⬅この怪しげな雰囲気。まさに、『メガテン』シリーズだ。

合体しましょう



⬆以前にも紹介したが、このかっこいい兄ちゃんがゲームの主人公。



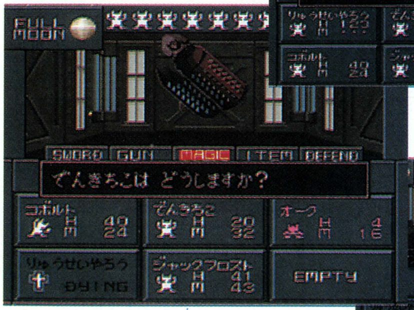
⬆やっぱ、冒険には美しい女性(ヒロイン)がつきものだ。基本でしょう～。

戦闘画面をついに大公開!!

➡仲間のモンスターどうしを合体させて強いモンスターで強敵に立ち向かっていこう!!

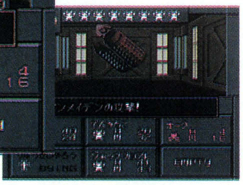
生まれ変わった





⬆『Ⅱ』は親切設定を重視して作られたのだ。

⬇遊びやすい、おもしろいのが『メガテンⅡ』。



遊びやすくなった



⬅前作の最後の舞台カテドラル。『Ⅱ』の最初の舞台はカテドラルの人工都市ヴァルハラなのだ。

⬇前作ではプレーヤーは仲間にしたモンスターの特殊攻撃を選択できなかった。今回からモンスターの特殊攻撃も選択可能。



SF スーパーファミコン FEDA(フェーダ)

シミュレーションRPG
バックアップカートリッジ
やのまん　発売日未定　価格未定　16メガ

あの『ランドストーカー』を作った内藤寛が監修しているシミュレーションRPG。大イベントをクリアーするたびにロウ(善)、カオス(悪)、ニュートラル(中立)のいずれかの属性を持っている称号が与えられるのだ。この称号によってストーリー展開も異なってくるぞ。



数々の結末が待っている



⬆玉木美孝が総合監督を務めているのだ。


⬅いままでのキミの行ないによって与えられる称号の属性は決まる。

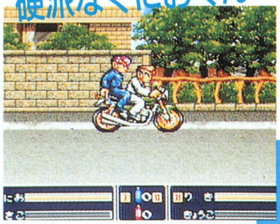

➡無差別に敵を倒すとカオスの属性を持った称号が与えられる。

SF スーパーファミコン 新・熱血硬派 くにおたちの挽歌(仮題)

アクション
カートリッジ
テクノスジャパン　発売日未定　価格未定　16メガ

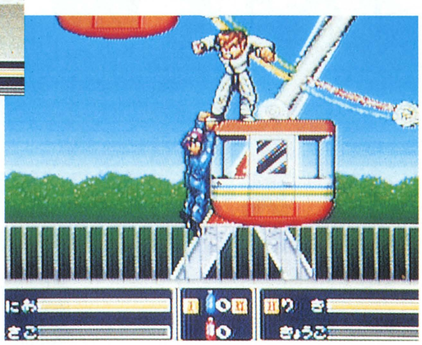
テクノスジャパンの人気キャラクターくにおくんが、またまたアクションゲームになって大活躍。無実の罪で少年院送りになったくにおくん。キミの目的は真犯人を捜しだしくにおくんの無実を証明すること。20種類以上ある多彩な攻撃を駆使し真犯人を捜しだそう。

硬派なくにおくん


⬆バイクに乗るくにおたち。また、一段とかっこいいね。

今度のくにおくんはなんと4頭身だっ!?


➡くにおたちは冤罪で少年院に……。


⬆これは、高所恐怖症の人にはたまらんね。

SF スーパーファミコン ロックマンズサッカー

スポーツ
カートリッジ
カプコン　'94年1月発売予定　9500円　12メガ

いま、大ブームを巻き起こしているサッカーにロックマンが挑戦するぞ。ロックマンたちが広いグラウンドを画面狭しと走り回る姿は、まさに興奮ものだぞ。もちろん、ロックマンのほかにも『ロックマン』シリーズで大活躍の仲間たちもたくさん登場するぞ。

ロックマンも流行の最先端



➡スポーツマンのロックマンたち。

スピード感あり 立体感もあり


⬅アクション、すごろく、何でもありのロックマン。



➡この画面って、とっても見やすいよね。

SF スーパーファミコン アイ・オブ・ザ・ビホルダー

RPG
バックアップカートリッジ
カプコン　'94年1月発売予定　12800円　8メガ

パソコンでヒットした臨場感たっぷりの3DRPGがスーパーファミコンで登場だ。プレーヤーの目的は大都市ウォーターディープの地下で陰謀を企んでいるクサナタールを倒し都市に平和を取り戻すこと。地下に乗り込み敵と戦ったり、交渉しながら進んでいこう。

下水道が戦いの舞台



⬆舞台は下水道のなか。排水溝のなかにもなにか潜んでいることも……(?)。油断は禁物なのだ。


⬆地下と思って甘く見てはいけない。すっごく、広いのだ。

得体の知れない敵がたくさん



⬆う～、怖いよぉー。

SF スーパーファミコン 岡本綾子とマッチプレイゴルフ

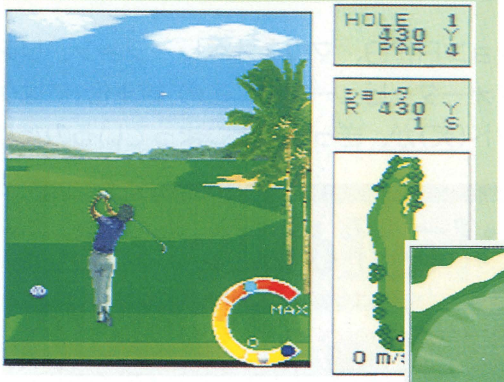
スポーツ　バックアップカートリッジ

ツクダオリジナル　11月27日発売予定　9700円　8メガ

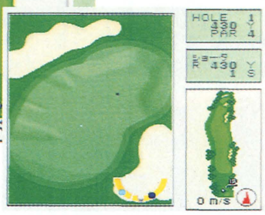
あの岡本綾子と対戦できる最大4人まで参加可能のゴルフゲーム。トレーニング、プロアマトーナメント、スキンズマッチ、ヘッドストロークなど7つのモードが遊べるぞ。いつでもどこでも好きなときに岡本綾子を呼び出してアドバイスを聞くこともできるのだ。

世界のアヤコに教えてもらおう!!

岡本選手といっしょよ!!



⬆なんと岡本綾子のアドバイスが100以上も組み込まれているのだ。



➡キミの目的は、プロトーナメントに見事優勝することだぞ。

SF スーパーファミコン abc MONDAY NIGHT FOOTBALL

スポーツ　バックアップカートリッジ

データイースト　11月下旬発売予定　9000円　8メガ

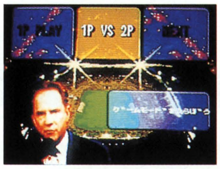
アメリカで大ヒット中のスポーツ番組をモデルとしたアメリカンフットボールゲーム。モードはレギュラーシーズン、プレシーズン、IPVS2Pの3つだ。また、レギュラーシーズンでは、キミが作ったオリジナルチームで試合に出場することもできるぞ。

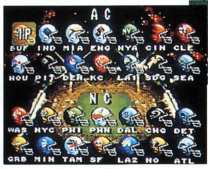
アメリカ生まれの人気番組がゲームに!?



⬆なんと、選手の体調も調べることができるのだ。

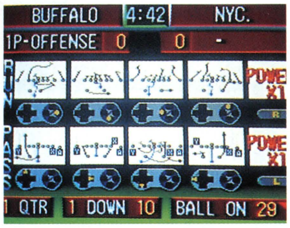
本物さながら







➡名前、色、特徴などを決めてキミだけのチームを作れ。



⬅ここでの綿密な作戦がキミに勝利をもたらすぞ!!

SF スーパーファミコン ドラえもん2 のび太のトイズランド大冒険

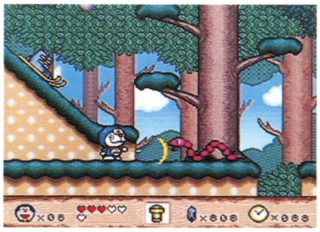
アクション　カートリッジ

エポック社　12月17日発売予定　8000円　8メガ

子供から大人にまで大人気のドラえもん。そのドラえもんが主人公のアクションゲームの第2弾。ドラえもん、のび太、しずかちゃんなど6人のキャラクターのなかからひとりを選び冒険をしよう。どこでもドアなどドラえもんのひみつ道具もたくさん登場するぞ。



➡これがおもちゃの国トイズランドかぁ……。



⬆おもちゃの国トイズランドとのび太が住んでいる町が今回の舞台なのだ。

おもちゃの国で大あばれなのだ

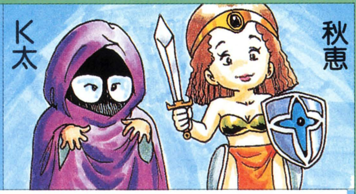


➡こやつが『2』の敵。そんな、悪い奴には見えないなぁ……。

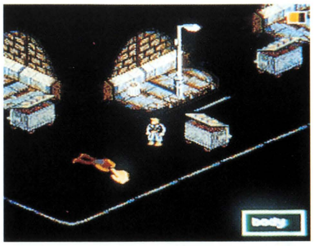


➡どのキャラクターでゲームをするかはキミの自由だぞ。

K太☠秋恵の HYPER 新着情報

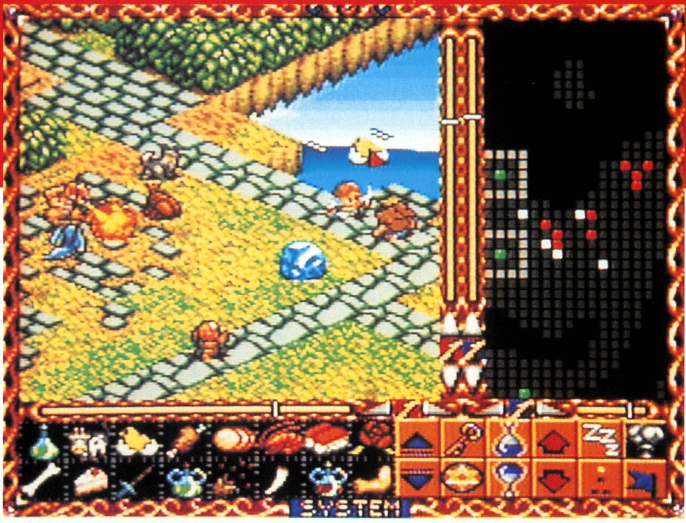


秋恵　ただいま。
K太　夏休み楽しかった？　田舎は楽しかった？　お土産は？　オレ言い忘れてたんだけどナムコがファミコンで発売する予定の『ファミスタ'94』なんかが欲しかったんだけどな。
秋恵　あたし、今日、朝5時に起きて岩手から会社に出社したんですよ。そんな『ファミスタ'94』を買う暇なんてとてもじゃないけどないですよ。
K太　大丈夫。『ファミスタ'94』は、まだ発売日も価格も決まっていないから、決まったらオレに買ってこい。
秋恵　それって、お土産って言わないんじゃないですか？　へんなの。
K太　じゃあ、正月に田舎に帰ったらEAビクターがメガドライブで発売する予定の『NFL'94(仮題)』を買ってきてくれよ。1月発売予定だから何とかなるかもしれないじゃん。
秋恵　そんな、お土産とか悠長なことを言っている場合じゃないですよ。
K太　これもEAビクターなんだけど2月に発売のメガドライブの『スーパーベースボール2020』でもいいよ。
秋恵　先週、うちの親が松茸泥棒だって言ったじゃないですか。そのことであたし親に怒られちゃった。
K太　泥棒なんて書いたら怒るよ。
秋恵　そうじゃなくて、ほかでは松茸を取って100万円儲けた人がいるのにウチは10万円しか儲けなくて恥ずかしい、と言って怒られた(実話)。
K太　……(呆れてる)。



⬆データイーストがスーパーファミコンで出すアクションRPG『シャドウラン』。

イラスト　弓月光



緊急速報2

緋王伝

ひおうでん

～魔物達との誓い～

スーパーファミコン SF	シミュレーションRPG	バックアップカートリッジ
	ウルフ・チーム　1月28日発売予定　価格未定	容量未定

シミュレーションRPG、マウスオペレーション、リアルタイム、クォータービューなど、この『緋王伝』にはゲームのトレンド(笑)が、ぎっしりとつまっているのだ!!

魔物どもを率いて、戦いに挑め!!

『緋王伝』は、もともとパソコンで発売され、大好評をはくしたリアルタイム方式のシミュレーションRPGだ。ストーリーは主人公であるリチャード王子の仇討ちを軸に進んでいくぞ。

このゲームの第一の魅力は、魔物を召還して自分の軍団に組み込み、彼らを目的に合わせて部隊に編成して、戦わせることにある。召還できるモンスターは20種類以上、しかも敵味方合わせて最大56匹ものモンスターたちが、モニター狭しと大あばれしまくるのだ。

スーパーファミコン版は、パソコン版よりもハデになった魔法や、パソコン版には存在しなかったデカキャラが登場するなど、より魅力が増したといえるぞ。



⬆パソコン版よりも魔法の種類が増えて、画面効果もスッゲー派手になりました。



部隊を編成せよっ!

目的に合わせて部隊を編成するのだ。また、魔物には自分の好きな名前を付けることができる。成長すればクラスチェンジも可能だぞ。

リアルタイムの戦い!!

ゲームはリアルタイムで進行する。同時に何ヵ所もの場所で、戦闘が発生する可能性もアリ!! コイツが、なかなかスリリングなのだ。

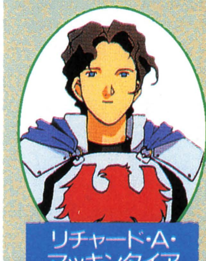


ストーリー

マコーレィ王国に攻め込まれたマッキンタイア王国の城は、第三王子のリチャードが落ち延びたころにあえなく落城。王子はわずかな兵と逃げ延びた先で敵に追いつかれ、古びた城のなかに逃げ込む。兵たちと別れた先でリチャード王子は樹の精霊に出会い、魔物をしもべにする方法を教えてもらう。そして魔物たちを使って兵士たちを救出、反撃を開始するのだった。第一の目的は、敵に寝返った大臣マクシミリアンを倒すこと……。

主要キャラクター

ストーリーに彩りを加えるキャラクターたちを紹介しよう。キミの分身ともいえる主人公は、もちろんリチャードだ。



リチャード・A・マッキンタイア

マッキンタイア王国の第三王子。苛酷な運命に翻弄されながらも懸命に生きようとする、このゲームの主人公。



ベアトリックス

彼女の宿る大樹の死が自分自身の消滅を意味するため、リチャードに魔物の召還、従属の呪文を教える。



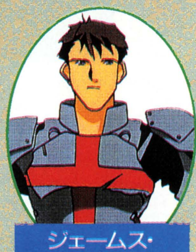
カール・マコーレィ2世

自国の利益に敏感な王。騎馬民族の侵攻に対抗できる国力と軍隊を創り出すため、リチャードの国へ侵攻したのだ。



マクシミリアン・グスタフ

騎馬民族の侵攻を知り、あまりに危機感の薄い自国王を見限り、敵国と通じてマッキンタイア王国を滅ぼした大臣。



ジェームス・カークウッド

王子を育てた乳母の息子。年回りが近く、幼いころからいっしょに育てられたため、王子と非常に仲がよい。

操作性を重視したニューシステム!!

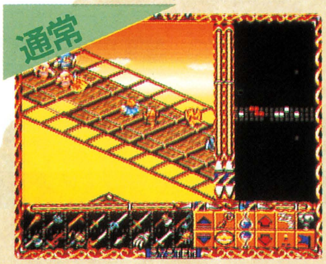
スーパーファミコン版の『緋王伝』は、パソコン版と同じくマウスに対応している。画面内をチョコマカと動きまくるたくさんのキャラを操作するには、マウスは非常に便利なので、ぜひとも用意しておきたいところだ。

キャラをマウスで操作できるのと相まって、もうひとつより快適な操作ができる特徴が『緋王伝』にはある。それは、ユーザーが状況に応じて画面を選択できる点だ。画面は通常のタイプ以外に、戦闘シーンを同時に2ヵ所表示できるものや、戦闘シーンやマップだけを大きく広げたものなど複数用意されている。

つまり、戦闘が違う場所で同時に起これば〝ツイン〟を選択したり、道に迷ったりすればマップ画面を〝広域〟にしたりすればいいわけだ。このシステムは、リアルタイム制のゲームでは、じつに画期的ともいえるものだろう。

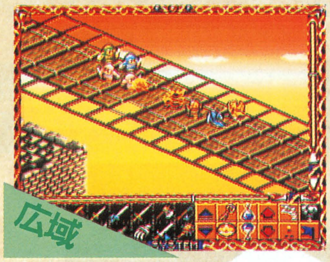


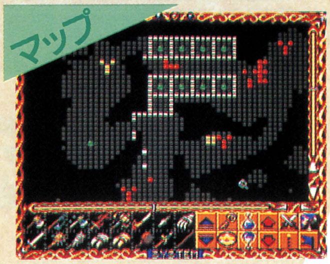
⬆戦闘が同時に複数の場所で起こった場合は、コレがイイあるよ。



⬆マップを見つつ、移動もできるという優れものクン。背景は時間によって変わるぞ。

⬇戦闘が乱戦になったら、戦闘画面を広げよう。モンスターたちの状況も見やすい。





⬆道に迷ったり、部隊を1ヵ所に集めたいときはマップを広げてチェックしましょう。

よりド派手になった魔法攻撃を見よっ!!

このゲームの第2の主役ともいえるモンスターたち。彼らは魔法も使えるのだ。しかも魔法の種類が、パソコン版よりも増えて20以上に。また画面効果もよりハデバデしくなっているのだ。



⬆味方の攻撃力を上げるバルキリーの魔法。左右に動きながら、画面上に消える。







⬅⬆敵に大ダメージを与えるエクスプロードの魔法。エネルギー波が縮小していき、もっとも小さくなったとき大爆発を起こすぞ。スンゲー、強烈です。

さがせ! さがせ!! アイテムさがせ!!

エンディングを迎えて、ほっとひと安心。でも『緋王伝』の楽しみはここから始まるといえる。スーパーファミコン版『緋王伝』はクリアー後も好きなマップを選んで遊べるモードが付いているのだ。

もちろんキャラクターたちは引き続きレベルアップするし、クリアー後でないと見つけられない隠れキャラや、隠れアイテムなんかも用意されてるんだって。アイテムにいたっては、100種類以上もあるってことだから、全部集めようなんて思ったら、じっくり遊べることまちがいなしだぞ。

またアイテムの管理(交換など)もパソコン版に比べるとグッと快適になっているぞ。パソコン版を超えたともいえる、まさに親切このうえない移植となっているのだ。



⬅敵を倒したときなどにアイテムは手に入る。またフィールドなどに隠されている場合もある。魔法が使えるようになる貴重なアイテムなんかもあるぞ。

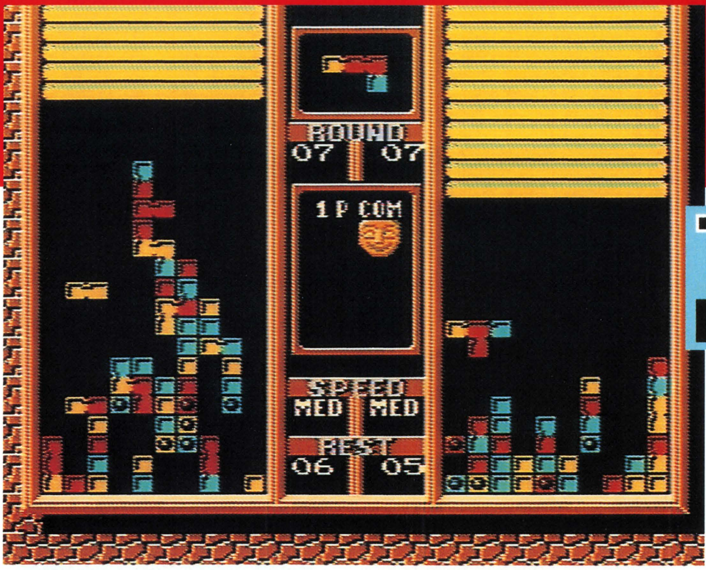


➡パソコン版はアイテムをキャラ別に管理していたのでアイテムの交換が煩雑だった。これを全体で管理することでスーパーファミコン版はより快適に。

開発状況

完成度は約65パーセント。パソコン版にはなかった要素がよりおもしろさを増しています。ウルフ・チーム 鈴木

緊急速報3



TETRIS FLASH
テトリスフラッシュ

『テトリス』登場以来、これをアレンジしたと思われるアクションパズルは山ほど発売されました。シンプルなだけに新しい要素を加えやすいんでしょうね。

FC ファミコン	アクションパズル	カートリッジ
	任天堂　9月21日発売　5900円［込］	2メガ

『テトリス』+『ドクターマリオ』なゲームです

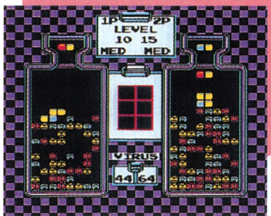
アクションパズル界の頂点に君臨する『テトリス』が、ルールも新たに『テトリスフラッシュ』となってまたまた登場。そのルールとは上から落ちてくるブロックをうまく積み、縦か横に同じ色を3つ以上並べて消していき……ん？　なんか『ドクターマリオ』に似ているなあ。そう、そうなんです!!『テトリス』のおいしいところと『ドクターマリオ』のおいしいところを、足して2で割り、さらに調味料を加えたのがこのゲームなのだ。その調味料やらゲームモードやらルールやらは、つぎのページで紹介しているので、そちらを読んでね。

テトリス



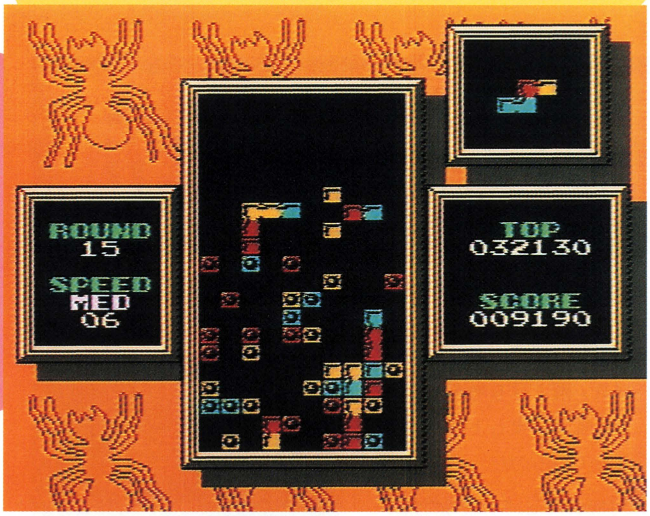
◆元祖『テトリス』だ。ハマった人も多いはず。

ドクターマリオ



◆一時期、編集部で異常に人気があったゲームだとか。

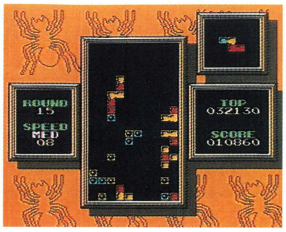
こんな立派になりました



◆ブロックに注目!!　なかに丸いものがあるのが最初から置いてあるブロックだ。『ドクターマリオ』でいうところのウイルスね。

『テトリス』なところ

ブロックの形は『テトリス』のものが使われている。が、なかには新しいブロックもあるぞ。こいつはふたつに分離するブロックで、分離後のブロックも自由に操作できるというシロモノなのだ。



◆画面構成も『テトリス』風。古くてもいいものはいい。

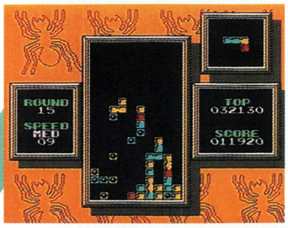
おなじみのブロック



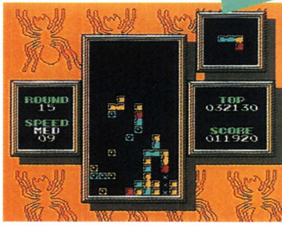
これはオリジナル

『ドクターマリオ』なところ

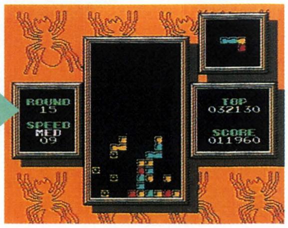
3枚の連続写真の右下に注目。まず青色のブロックが縦に3つ並んで消え、黄色のブロックが下に落ち、横に4つ並んで消える。まさに『ドクターマリオ』の連鎖消しだ。これが快感なんだよね。ああ。



◆よし、これで青いブロックが消えるぞ。イェ〜イ。



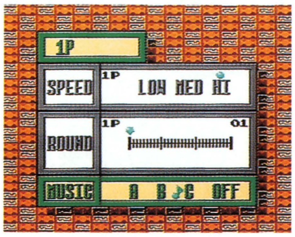
◆と、喜んでいたら黄色のブロックが下に落ちて……。



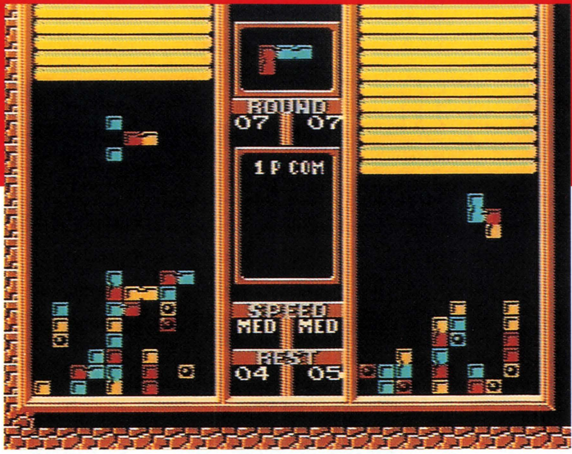
◆横に4つ並んで消えました。狙ってできるようになろう。

じゃあモードの紹介だ

ゲームモードはふたつ。ただひたすら面クリアーを狙うひとり用のモードと、火花飛び散る対戦モードだ。ひとりモードで腕を磨き、その腕を対戦モードで友だちに見せつけるのが基本だぞ。見せつけ過ぎて、嫌われないようにね。



➡ブロックが落ちてくるスピード、音楽なども変えられる。

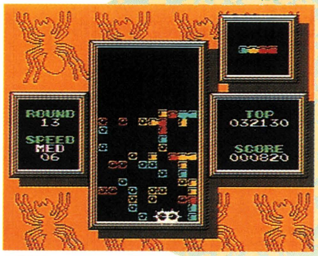


⬅このゲームのポイントは何といっても分離するブロック。うまく使いこなせれば天下無敵だ。

ひとりのときはこのモード

ルールは簡単。各面に最初からある赤、青、黄のブロックのなかに、それぞれひとつだけ光っているブロック(フラッシュブロック)がある。この3つのブロックをすべて消せばクリアーとなるのだ。よかったね。また、規定の数より少ないブロックの数でクリアーしたときはボーナスポイントが入るぞ。点数争いも熱いのだ。

フラッシュブロックを消せ



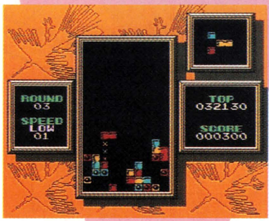
⬆画面下で光っているのがフラッシュブロック。消しづらいところにあるぞ。

⬇やりぃ!! ボーナス獲得だ。キミの腕が点数に反映されるってわけね。



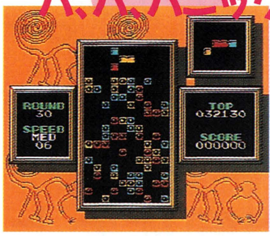
ボーナスもあり

かんたんかんたん



⬅序盤はブロックも少なくてラクショーですが……。

パ、パ、パニック



⬅あああ〜どうしよう。こりゃもうお手上げだ。

ザ・大連鎖

同じ色のブロックは3つ以上縦か横に並べると消えます。では6つ以上並べるとどうなるのでしょうか? なんと並べたブロックと同じ色の移動ブロック(上から落ちてきたヤツね)がすべて消えるのだ。これで一発逆転も可能だぞ。



⬅やったぜ!! これで大連鎖ができるかも……。



➡よしよし、なんとかうまくいきそうだぞ。



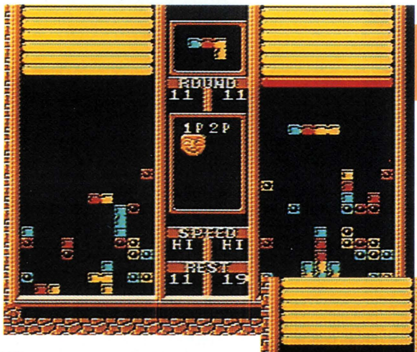
⬅ウハハハハ、快感といわずしてなんという。



一気にクリアー

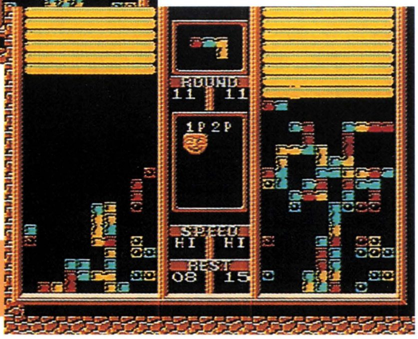
みんなで遊ぼうこのモード

大勢いるときゃ対戦モードだ。勝利の条件は最初にあるブロックを全部消すか、相手のブロックを上のシャッターのところまで積み上げさせること。もちろん、相手に攻撃を加えることもできるぞ。その方法はブロックを連鎖消しするか、フラッシュブロックを消すかのどちらか。さすれば相手を奈落の底に落とせるぞ。詳細は右で。



攻撃その1

⬅連鎖消しをすると相手のブロックの落下スピードを速くできるぞ。目印はシャッターのいちばん下。ここが赤くなったらつぎのブロックは速く落ちてくるのだ。



➡フラッシュブロックを消すと相手のシャッターを一段階下げることができる。だんだん見える範囲が狭くなるってことね。ジワジワ効果が表われる攻撃なのだ。

攻撃その2



➡3匹の動物との対戦プレーも楽しめるぞ。ナイス。

開発状況

100パーセント完成しています。4日後の発売日を楽しみに待っていてください。

任天堂 本郷

WEEKLY ファミコン通信 1993 10·1

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は
4大RPGの次回作を占う

『ドラクエ』、『FF』、『メガテン』、『ウィズ』の最新作はこーなる!! 名作RPGクロスレビュー付き。

次号は **9/24** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：塩崎剛三　■編集長：浜村弘一　■副編集長：野田稔　■デスク：鈴木賢一、渡辺江里　■サブデスク：中治和哉、二木康夫、山本伊知郎　■編集スタッフ：森好正、多田卓司、岸本克樹、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、加藤克明、松本元、永瀬健太郎、酒井慶太、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎、浦井法良、大宮雅彰、石井宏之、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、三尾理華、倉賀野太郎、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、宮野知英　■進行：樹村頼子、東谷保幸、票原和子、川崎学　■編集協力：岩沢篤子、関谷窓、坂本達哉、佐々木秋恵、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、安藤龍幸、服藤泰如、横尾重樹、荒沢伸二、谷塚真一、石橋孝志、海老原玲緒奈、長田英樹、永田泰大、宮井準一郎、吉田孝広、八百木勳、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、中里祐司、渡辺麻紀、渡辺浩弐、宮岡寛、福田有宵、獣神サンダーライガー、加藤博一、香山リカ、石川浩司、ターニング・ポインツ、レッカ社、A-Girl　■制作協力：門ロデザインルーム、今井デザイン事務所、PAL STUDIO、ナルシマデザインオフィス、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真実、辻秀和、古川誠之、吉田大介、野島弘司、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士、山田陽子、桜田章一、児嶋真希子、金子亮、市川晶子　高橋聡子、■広告営業：米澤祐子、佐藤玲、松村道治　■雑誌営業：宮川洋、玉舎直人　■出版業務：中尾敬子　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ　■出版局局長：西村弘紀　■出版局副局長：小島文隆　■出版局営業統轄部長：能勢仁　■出版総務統轄部長：別所聖一　■雀聖：新本浩一郎

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー 週刊ファミコン通信編集部「○○○○」係

CALENDAR 9.17–10.1

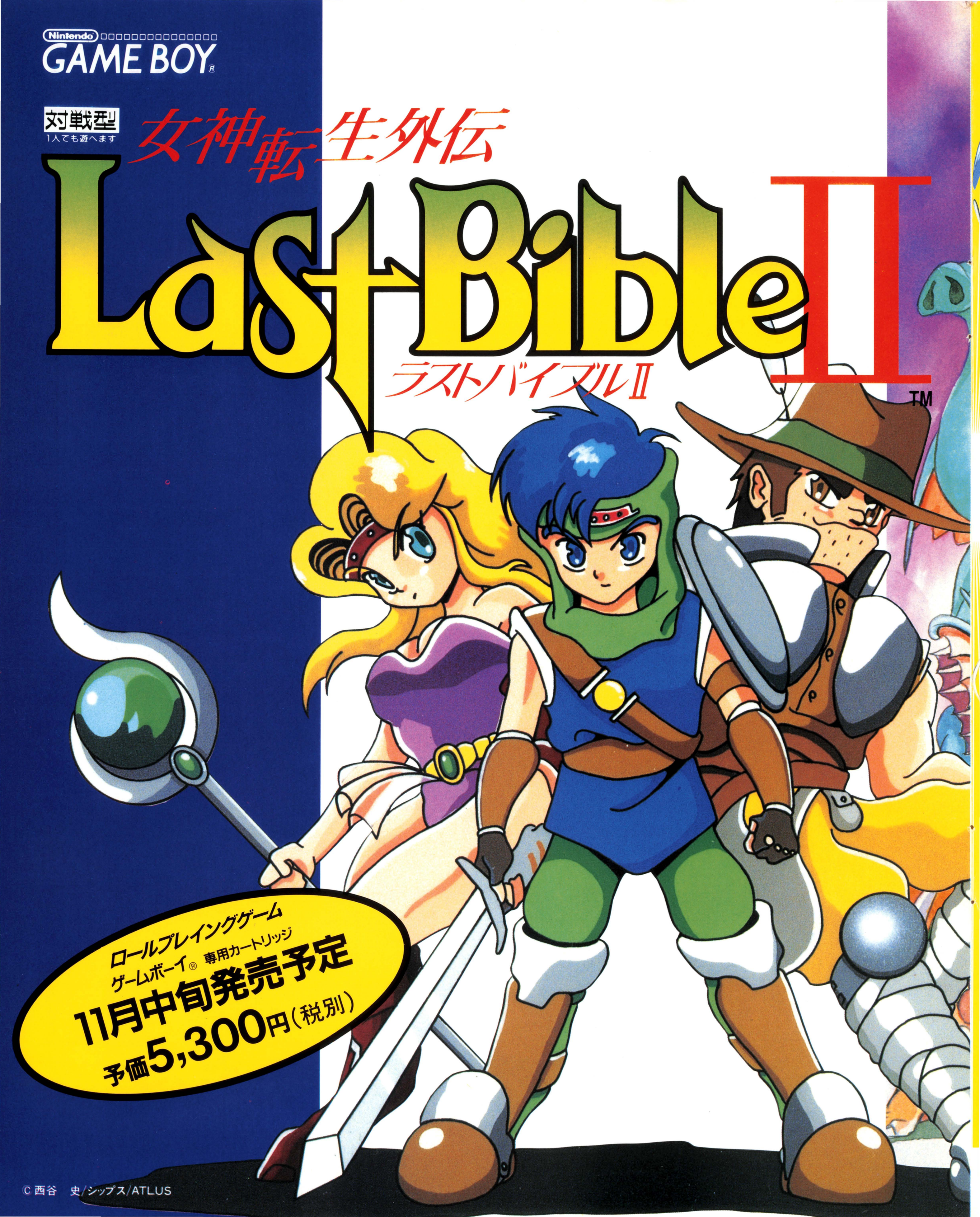
日付	曜日	内容
9.17	FRI	週刊ファミコン通信 10月1日号発売 LOGIN 19号発売 ●ファイナルセット ●NFLフットボール ●課長 島耕作 THE SUPER BUSINESS ADVENTURE ●パチスロアドベンチャー2 そろっ太くんのパチスロ探偵団 ●ウイニング・ポスト ●ガントレット ●サンダーホーク ●笑ゥせえるすまん ●ダブル役満II
18	SAT	月刊アスキーコミック 11月号発売
19	SUN	●トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～
20	MON	
21	TUE	●テトリス フラッシュ
22	WED	●MASTERS 遙かなるオーガスタ2 ●戦国伝承
23	THU	●SD機動戦士ガンダム2 ●ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディ ●マクドナルド ～トレジャーランドアドベンチャー～ ●ソニック・ザ・ヘッジホッグCD ●モンキーアイランド ●レミングス
24	FRI	週刊ファミコン通信 10月8日号発売 ●GO! GO! ドッジリーグ ●ダライアスフォース ●メタルエンジェル ●麻雀クリニックスペシャル ●蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 ●ジョーダン VS バード ONE on ONE ●エイリアンVSプレデター
25	SAT	●ウィザードリィ・外伝III
26	SUN	
27	MON	
28	TUE	●ストリートファイターII ダッシュプラス
29	WED	
30	THU	月刊LOG OUT 11月号発売 ●本格麻雀 徹萬 ●東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム ●蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 ●機動警察パトレイバー グリフォン篇 ●麻雀オンザビーチ ●幽☆遊☆白書
10.1	FRI	週刊ファミコン通信 10月15日号発売 LOGIN 20号発売 ●レッド・オクトーバー ●トリネア ●スーパー3Dベースボール ●シャイニング・フォースII 古えの封印 ●GGアレスタII

●スーパーファミコン　●ファミコン　●PCエンジン
●メガドライブ　●ゲームボーイ　●ゲームギア

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時のあいだに☎03・3796・1916まで。
ただし9月21日以降は　☎03・5351・8222まで。

1083101


三回まわって
ポンと言え!
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
奴を倒すまで、やめません。
平謝(ひらあやま)りしても、情無用(なさけむよう)。
泣いて笑って、いざ勝負!
家族揃って、友達同士でハチャメチャ4人対戦。
モンスター退治に、プレーヤー対決。
王位継承権を競い合って、逆転、逆転、また逆転。
最後に笑う者は誰だ!?
●プレイヤー同士の対決
相手の攻撃の裏をかけ!
●今、王位に近い勇者は誰た
一発逆転の落とし穴盛り沢山
●たんたん強くなる勇者
強力なモンスターにも勝てるセ
決戦!
ドカポン王国(ランド)IV
~伝説の勇者たち~
© 1993 ASMIK
KINGDOM OF DOKAPON
12月発売予定
SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応
★予価:8900円(税別) ★8M+バッテリーバックアップ
★ジャンル:ボードゲーム ★プレイ人数:1~4人
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
〒162 東京都新宿区揚場町1-21
Phone: (03)3235-5992 テレフォンサービス:(03)3235-5902 株式会社アスミック ASMIK


GAME BOY
対戦型
1人でも遊べます
女神転生外伝
Last Bible II
ラストバイブルII
TM
ロールプレイングゲーム
ゲームボーイ® 専用カートリッジ
11月中旬発売予定
予価5,300円（税別）
©西谷 史/シップス/ATLUS



グライアスが復活する!
メドクの予言から十五年が過ぎようとしていた。
ミューテーションが　おこった!
グノーメが　あらわれた!
どんな　まじゅうも
おれにあずければ
つよくなること　まちがいなし!
どうだい　あずけてみるかい?
ユーリ
はい
いいえ
13
テンジャキ
やけに　こたえるのが
はやいじゃないか・・・・
1. ますますスケールアップした「新・魔獣合成」登場!
今回から「ミューテーション属」同士での合体が可能になったゾ!!また「遺伝情報」とよばれる新しい謎も出現。キミだけの魔獣を生みだしてくれ!!
2. まるでルチャ・リブレ!白熱の対戦システム搭載
負けそうになったら選手交代できる「10人タッグマッチ」は、まさにプロレスなみの面白さ。さあ、キミの育てた魔獣で対戦だっ!
3. 魔獣と話せ!ハラハラするぜリアルタイムトーク
今までのYes/No方式に加えて、返事をするタイミングによって相手の反応が変わってくるぞ。キミの答えがおそすぎたり、早すぎたりすると、とんでもないことになるかも…。
4. 初お目見え「魔獣調教師」っていったい何者?
生け捕りにしたり、仲魔にした魔獣を調教師にあずけると強く、たくましく育て上げてくれるというのだが…。イチかバチかおまかせしてみる?
ゲームボーイ は任天堂の商標です。
※画面写真はすべて開発中のものです。
ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 アトラス・テレホンサービス 03(5261)9191・9192

WEEKLY ファミコン通信 no.250
定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信10月1日号(毎週1回金曜日発行)
第8巻 第40号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 塩崎剛三
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表) ☎03・3796・1916(編集部)

週刊ファミコン通信 10*1
トルネコを遊びつつ、日本のブランドを考証する秋
ASCII

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 © ASCII 1993 T1026251100299
雑誌26251—10/1